押宝本世代最后时刻!《战争机器3》正式发表! 震撼价 6.99

GAME SOFTWARE VOL.275

电子游戏软件

再临温暖化殖民星球
发售前一个月资料汇总 卷首特辑

LOST PLANET 2

失落的星球2
时隔4年全新续作火爆归来!

特别策划
WAR
iPhone VS.dsd
打响掌机与手机的游戏战争

特别策划
分裂细胞系列完全回顾
黑暗中的山姆费舍

特别专访
《孤岛危机2》制作人畅谈
次世代最强FPS

攻略人行道
分裂细胞·断罪
尤蒂的工作室·被囚禁的守护者
机动战士高达·生存突击

无双报道
诸神之战/超级马里奥银河2
鬼屋/战国BASARA3
导管2/我的暑假·携带版2
重装机兵3/幽灵行动 未来战士
火箭骑士·重制版
绿色兵团·重制版

终极大回顾 清版最高
卡普空的清版动作时代
经典回顾特别追忆

CAPCOM

2010年5月上 总第275期



绝地反击战
好兄弟共生死

最精彩震撼的篇章『战争机器3』发表！

2010年4月14日，微软与EPIC公司终于联合发布了大人气动作射击游戏《战争机器3》的相关情报，并确认本作将于2011年4月5日在亚洲和北美地区首发，4月7日登陆日本，而欧洲玩家则要在4月8日才能玩到。XBOX Live卖场已经于今年4月20日进行了一次更新，加入3代的人偶和相关素材。　□文/北斗

“当三年前发布《战争机器》的时候，我们意图向世界讲述一个在不可逾越的困难面前发生的勇敢和牺牲的故事。”Epic总监Cliff B表示：“现在，玩家在经过一年后将有机会体验到马库斯和他的同伴最后的篇章，这肯定将成为《战争机器》系列最大和最精彩的篇章，我们等不及要让它同玩家见面了。”

是的，包括小编在内众多喜爱战争机器的粉丝们也都迫不及待的等待着一年后的那一天了！不过在此之前，还是让我们先来看看目前已知的《战争机器3》中将增加的大量新要素吧：

关于新载具 有消息透露3代将增加水下战斗环节，也就是说有可能增加水下载具，同时让大家期待的还有新的水下敌人和全新的战斗模式。Delta队员还将能够穿上新添加的重武器战斗机器服，这个新的设计理念是从前两作中那些可以互动的掩体派生出来的。

关于新的战斗场景 确认增加水下战斗场景，水下场景的舞台很可能就是淹没的Jacinto；特别场景中需要玩家用高爆炸药挖掘到地下打击兽人；游戏中的气候设定在夏天，还会牵涉到小说中描述的Vetcs小岛（前COG海军基地）。

关于新武器 已知的有一把大弹容量新双管喷子，威力增大、射程和装弹时间更短；钟摆战争时期的Lancer突击步枪（无电锯版）；兽族的Hammerbust步枪将配备瞄准镜。

关于新攻击动作 加入更多的倒地绝杀技，网战中使用绝杀干掉对手会得到额外奖励；玩家在翻越掩体的时候可以把掩体后面的敌人直接踢飞。

关于新模式 追加4人联机合作模式！除Delta小队的4人之外，还有其他可选角色。

关于新故事 时间设定在2代发生18个月后；预告篇中出现的城市叫做“Char”，这里的殉难者残骸是“黎明之锤”武器造成的；系列小说作者Karen Traviss是这次的故事主编；COG人类联盟已经解散，现在的Gears都是散兵；3代中玩家将会看到马库斯和他父亲之间的故事，而多姆也将尽力走出爱妻死亡的阴影。

关于新敌人 荧光族兽人会在受到伤害后变形，并且变换攻击模式；伊姆能源能使一切生物受感染，不止是兽族，或许还将包括人类。

可以和你并肩吗一直到死！





↑在预告篇中登场的安雅（ANYA），职务是情报人员兼通信兵，马库斯和D小队的战况分析员，她被授命全程监督并分析D小队取得的战报。作为一名女性特有的细腻和柔情，安雅也非常关心D小队的安危，经常在关键时刻给马库斯实用的建议。



←厂商承诺在3代中改进网战搜索模式，加入新要素以加强小队的互相合作，玩家的初始装备有3款步枪和2款喷子。

这是一个关于勇敢和牺牲的男儿故事！

PS3独占DLC服装，怪物猎人雄火龙套装 另类狩猎感受

游戏尚未发售已经公布了一部分的DLC服装，其中包括PS3版限定的DLC怪物猎人雄火龙套装，XBOX360版限定的《战争机器》系列主角马克斯和他的战友多姆的服装。另外，还有CAPCOM公司的人气游戏角色《勇闯尸城》系列的男主角弗兰克·韦斯特和《生化危机》系列影子主角威斯克的换装作为两个版本共通的DLC。想要得到下载密码可以通过购买各种购买特典，或是等待以后官方的公布。



←穿上雄火龙套装，配上手持的双手武器火神炮，仿佛携重弩狩猎的猎人。

新世界EDN-3rd AK狩猎解禁！



在殖民星球体验狩猎气氛

时隔四年再次踏上失落的星球

2006年12月16日发售的前作《失落的星球：极限状态》以韩国明星李炳宪作为主角韦恩的原型，在XBOX360上创下了不错的成绩。此后相继推出PS3版与PC版等多机种版本，以及强化多人模式的加强版《失落的星球：殖民地》，全机种全球销售量超过数百万的次世代首屈一指的佳作之一。自去年2月23日发布了续作制作的消息，得到了广大玩家的广泛关注。本作的舞台被设定为前作的冰雪殖民星球EDN-3rd进行温暖化成功后数十年后的世界。气温和湿度变化产生了热带雨林和沙漠等等截然不同的环境，玩家将在这里展开新的故事。游戏将延续前作深受好评的多人模式系统，最多将支持16人网上对战。自4月21日起官网已经开始提供XBOX360和PS3版对战模式的试玩版下载。

LOST PLANET 2

PS3 / X360	本刊译名：失落的星球2			2010年5月20日
	动作	CAPCOM	7990日元	日版
	DVD/蓝光	1~16人	720p	15岁以上

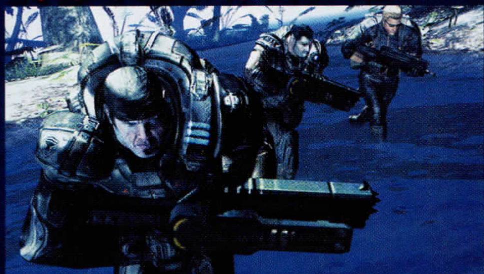


战争机器登陆殖民星球

→在密林中持枪移动的马克斯，战争机器与本作的联合作战，相信战争机器3中也会有本作角色的出现。

这里让我们来回顾一下前作的情节。实验年代T.C.-80，此时的地球已变得不再适于人类居住。一家名为NEVEC的公司尝试启动殖民星球EDN-3rd。在这个星球上人们发现了这里凶暴的原著生物“Akrid”，他们与人类接触后即采取敌对的态度，意图将人类排除，在Akrid的攻击下人们被迫离开EDN-3rd，并暂时停止这个星球的殖民化进程。然而与此同时，人们发现在Akrid体内包含着称为T-ENG的能源，对此垂涎欲滴的人类开发出以T-ENG作为能源的生命维系护甲VS，意图卷土重来。而撤退中留下的民间殖民者们则作为“雪贼”开始了危险的游牧生活。而如今，殖民星球因不明原因温暖化成功后又经过了数十年，冰雪已退，新世界中依然充满了Akrid，曾经的雪贼又将迎来怎样的变化呢？ □文/翅膀

战场跨越世界的界限……





←马克斯和他的战友多姆与生化危机的威斯克并肩而战



↓生化危机系列的黑幕，影子主角威斯克，在失落星球的世界中又将制造怎样的波澜。

CAPCOM经典角色一一登场

温暖化数十年后，醒目的双耳是它的特征!!

迪巴乌斯 DEBOUSE

AK全名Akrid，是在殖民行星EDN−3rd上发现的原著生物，具有攻击性的品种居多。自前作寒冷时代便是该行星上的霸主。分为小型、中型和大型，其中小的体型和人类差不多，而巨大型的AK竟有上千米的巨体。其体内发现的T−ENG是对殖民者来说相当重要的能源来源。而它们也大多视人类为敌，并会主动进行攻击，因此一旦相遇后交战在所难免。EDN−3rd因不明原因温暖化成功后，行星上的雪原消失，进而出现了密林，沙漠等各种地形。随着环境的改变同时也出现了许多适应新世界的新种AK，另外数十年间人类存在的影响也产生了许多异常突变的AK存在。

新种AK的攻击与以往大相径庭



→利用强大的脚力高速突击而来的迪巴乌斯，张开的血盆大口其中满是尖锐的牙齿近看极具魄力。

前作的雪地已改变为密林与沙漠

←生存在沙漠中的迪巴乌斯，在其超音波攻击引发的沙暴中显得若隐若现。

名为迪巴乌斯，眼睛退化，头部两侧生有一对巨大耳状器官的中型AK，以四足行走。与看上去笨拙的庞大身躯相反动作起来却异常灵敏，常以高速移动追踪猎物。发现敌人之后会用强而有力的四足蹬地以猛烈的势头冲过来发动撞击。除去突出的牙似乎没有特别的攻击性外观，但实际上却有着出其不意的攻击方式。据说头部和腹部的赤红色部分是它的弱点。

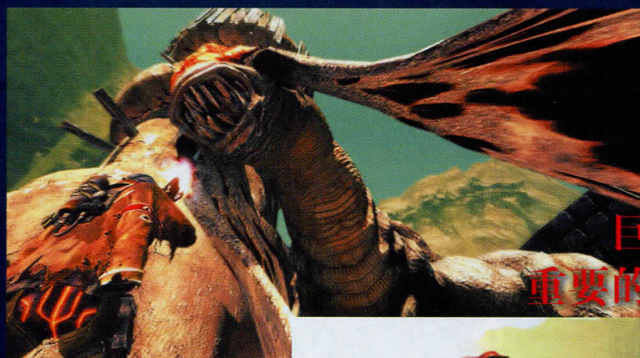


↑迪巴乌斯靠敏锐的听觉探知敌人的位置。而当它起身吼叫时，腹部红色部分的弱点便突露出来。

↓迪巴乌斯发现猎物后会立即以高速突进而来，用它巨大的身体粉碎一切障碍物向敌人发起撞击。



瞄准头部和腹部的弱点进行攻击!



←特征的巨大耳朵，发怒的时候其皮质膜会张开。

↓腹部红色的部分是它的弱点，应集中攻击。

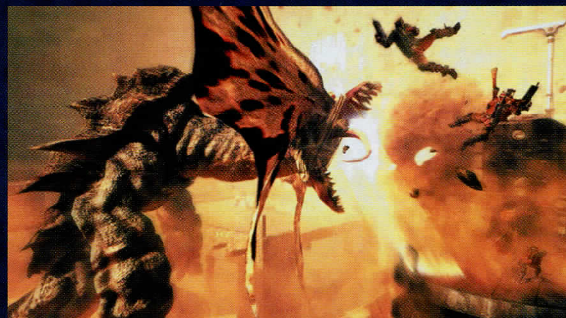
巨耳是怪兽重要的感知器官



常年在沙漠中徘徊的AK，迪巴乌斯。炽烈的阳光下，它的双目已经退化。而进化中越发变得巨大的耳朵使其听觉异常发达，仅靠听觉判断猎物的位置，并靠强有力的四肢驱动灵活的巨体向猎物发起突击并使用口部的超音波攻击使其无力化。

Check! 超音波攻击

迪巴乌斯可以在体内聚集压缩空气，并从口中喷出，向猎物射击。同时其口中发出的广范围超音波，其引发的暴风会给予敌人造成强烈的冲击，若被击中将受到极大的伤害。虽然从蓄力到发射需要相当长的准备时间，可是一旦蓄力完成超音波将瞬时发出攻击到敌人，完全躲避将需要熟练的技巧！若能掌握其发动时间后可以利用它蓄力的时间集中发起攻击，以积累伤害。若通过小队多人或利用vs对其弱点进行连续的强力攻击，说不定可以在其发起攻击前使其蓄力终止。



←广范围的超音波攻击，躲闪不及的战士们和黄沙一起被吹飞。

注意其准备动作争取完美回避吧!

行星上重现恐怖的巨大AK

不知因何原因温暖化成功的EDN-3rd，原先漫无边际的雪原现已变为密林和沙漠，加之NEVEC公司暗中建造的神秘水中设施。环境变化后的殖民星球中依然到处充满了各种各样的AK。沙漠中的迪巴乌斯，密林中的顿格、水下基地中现身的操兽机天凯鲁8，还有超巨大AK阿卡美。丰富的原生生物及其生态，面对雪贼们使出多彩攻击，相信本作将给我们带来与前作别有一番风味的冒险。而各种AK都具有其特定的行为习性，找到它们的行动规律，效率的攻击弱点，如何快速给予其致命一击，将是新一代“雪贼”们的任务。

拥有坚硬的甲壳与锐利尖爪的中型AK。体型比人类大上数倍，并且极具攻击性，一经发现雪贼就会积极的展开攻势。对付它的最好方式当然就是集中攻击其尾部的弱点，可是如蟹类般灵活的甲壳节肢使其动作攻击极为灵敏，想绕到它的背后绝非易事。

顿格 DONGO

蜷缩甲壳的滚动攻击威力惊人

顿格的特征是能够利用其甲壳的特征将身体蜷缩之后发动滚动的撞击。而且滚动过程中能将弱点巧妙的隐藏起来，几乎无从下手攻击。并且靠滚动接近之后会继续发动爪部的攻击，因此绝不可大意。

↑面对滚动攻击中的顿格，战士们只能看准它的移动方向，尽全力躲避。

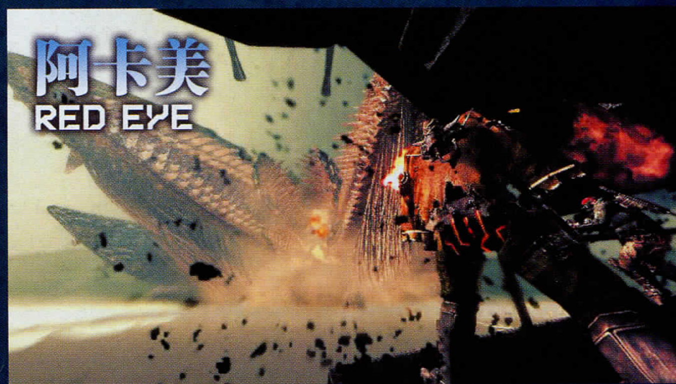
Check! 超巨型AK

沙漠中突然出现的超巨型AK，其名为阿卡美，日语“赤目”的意思。正如其名，它的背部满是闪着赤红光辉的巨眼，而这些眼睛正是它的弱点。可是如山一般的巨体，想靠一己之力攻击到其背后的弱点决非易事，而且背部的眼中发射各种针刺弹，贝壳弹也成为其特殊的攻击方式。它另一个特点就是那超大的口器，可以轻松的吞掉一列火车。而其巨体本身已是巨大的威胁。雪贼们在沙漠移动中与其遭遇的话，必须靠列车所载的各种武器弹药，尽力将其击退，否则结果只能葬身阿卡美的腹中。可惜将它击破有如登天之难，不然靠它那巨体所含的T-ENG将得到近似无尽的能量。

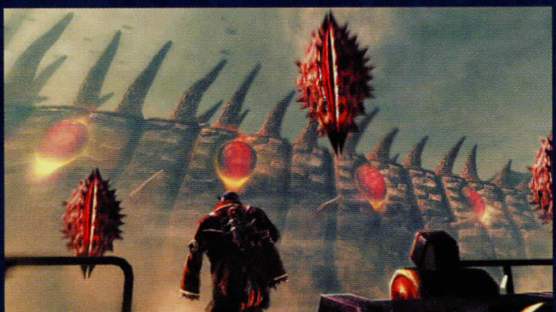
仿佛要吞噬列车的巨大口器!!



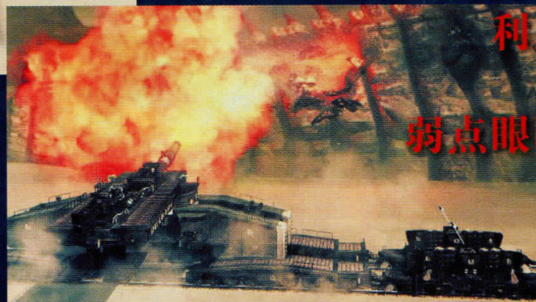
阿卡美 RED EYE



↑利用巨体发动的撞击会使列车发生强烈震动，无论体力剩余多少若掉下车去就会战斗不能的哦！时刻注意受身躲避。



↑由它后背上发射出的贝壳弹，小心其中会出现小型AK！



↑车载火炮的发射，需要一系列准备，操作复杂，但攻击力绝非凡响，最终要靠它击退巨型AK。

利用列车上的武器攻击背后的弱点眼睛是唯一的战术

面对巨大AK的躯体，普通的攻击无法奏效。这时要利用所乘列车上的各种武器、汽油桶等来对其造成伤害。火炮的发射需要搬运炮弹、填装、补充T-ENG能量等一系列步骤，要小心这时因为对方的攻击而落下车去。



广大的密林中展开战斗

→本作的敌人是被称为AK的生物，图中的AK是能从口中喷出小型种AK的杰尼萨。



←与前作的冰天雪地相比，本作场景充满了绿色的密林，但是其中也有满是一片荒芜的黄色沙漠哦。

打倒AK获取能量T-ENG



↑所谓T-ENG是指贮藏在AK体内的某种异星球能量。雪贼们可以通过一种名为ハーモナイザー的装置将其储备起来，并在需要的时候利用它回复自身的体力。只要打倒AK就可以入手大量T-ENG的哦。

失落星球的新操作图解说明！

射击　操作PS3 R1键 XBOX360 R键



射击是最基本的攻击手段，使用摇杆移动准星，将其照准在敌人身上，瞄准后将敌人射穿吧。

瞄准敌人要害射击吧！

手榴弹　操作PS3 L1键 XBOX360 L键



使用各种类型的手榴弹消灭敌人

手榴弹作为投掷武器，能够穿越障碍物攻击到其背后的敌人。一般投掷后要等待一段时间才会爆发，若这时用射击攻击将其引爆的话可以增加杀伤力的哦。除去普通的手榴弹之外还有很多其他用途的特殊手榴弹，可以根据场合灵活使用。

T-ENG能量射出　操作PS3 L1键 XBOX360 L键

将自身的T-ENG作为能量块射出，以此为同伴回复。若是射中区域内存在的集装箱的话，里面也许会出现武器的哦。作为拯救同伴的危机的用途相当重要。PS3版需要按△键+L1键与手榴弹的操作相切换，而XBOX360的场合是Y键+L键。



↑当同伴遇到敌人连续攻击能量不足濒临死亡的时候，可以利用射出T-ENG能量块击中队友，为其回复能量。

启动ハーモナイザー　操作PS3 START键 XBOX360 START键

启动ハーモナイザー后，主角将消费一定量的T-ENG来回复自身的HP。需要注意的是若T-ENG不足的情况下，则ハーモナイザー无法启动。



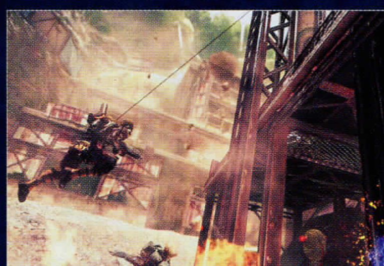
启动情报站　操作PS3连打×键 XBOX360连打A键



情报站作为区域内的情报中枢，启动后会向所在区域周围的全部同伴提供T-ENG。

同时地图也会显示的哦！

射出钩锚　操作PS3 □键 XBOX360 X键



首先瞄准想要移动的位置后射出钩锚，射中后缆绳开始缠绕并将主角拉向目标位置。在攀登普通方法无法抵达的高处时极为有用。



↑从高处下落的时候会自动将钩锚射出，成为滞空状态。这时可以进行射击和投掷手榴弹。



GAME SOFTWARE 电子游戏软件

VOL.275

COVER 幽灵行动 未来战士

PENGUIN Bros.

Vol.275 2010 APRIL

CONTENTS

ET_MAX[奥斯丁] 制作

REMARKABLE REPORTS 特别策划

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

版权信息

■主办单位：中国电子学会

■第二主办单位：北京思得易咨询中心

■主管单位：中国科学技术协会

■社长：刘汝林

■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社

■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆

■执行主编：杨柯来

■编辑：邹中林/乔沛/刘禹/张建凯

■美术总监：郑京伟

■美术编辑：王丽芳/邹毅

■联系地址:北京61–66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010–64472729–402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010–64472184

■邮购电话：010–64472177/64472180

■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010–64472920

■广告电邮：adv@vgame.cn

■订阅：全国各地邮局

■国内刊号：CN11–3505/TP

■国际刊号：ISSN 1006–5032

■邮发代号：82–648

■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所

■官方主页:www.vgame.cn

■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年招聘

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史，了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准，毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求，你得能写。没错，如果你不能写的话，说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷，言之有物，能够给广大玩家带来心灵上的共鸣，比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础，才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK，就是以上这些了，我们并不渴求你必须达到以上全部的要求，也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame．cn邮箱，本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能够展示个人游戏水平的文章。另外，有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里，抓住机会，加盟电软，我们楼下的油泼面可是很好吃的喔~

本启事有效期到2010年5月。

编辑信息

■ 编辑招聘要求：

1、精通日文（一级者优先);

2、了解游戏历史及文化；

3、有创意，能策划专题；

4、文笔流畅，思想活跃；

5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand;

2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；

3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；

4、了解电视游戏者优先;

5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件；

2、精通3D动画制作；

3、有视频制作经验优先；

4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 邮编：100011

咨询电话：010–64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

西林殿下与科帕









Focus on Game News [VOL 275]

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



↑4月20日是日本国民GF之一的宁宁的生日，不少宁宁控们专门为这个虚拟角色举行了生日庆祝。

SOFT 日本专讯 口袋妖怪正统续作“黑白”公开 时隔四年即将再次掀起PM狂潮



本刊讯 还记得去年年中的时候本刊曾经报道过的，任天堂一口气注册了一系列各种色彩版本的口袋妖怪的事情吗？当时原本以为老任这么做只是为了防止被人恶意抢注，没想到老任竟然真是打算将口袋妖怪全色彩制霸——至少“黑/白”是铁定如此了。

4月上旬，任天堂对外正式公布了口袋妖怪系列的最新作《口袋妖怪 黑/白》，本作预计2010年秋在NDS上登陆。目前关于本作已知的消息很少，但是从其公布的一小段视频来看，游戏舞台地图都将会以3D化形式来呈现在玩家们面前。例如，你可以绕着那些3D架构的建筑物旋转并观看，这在口袋妖怪系列里还是首次采用。据悉，本作将会以革新作为主题，游戏将会在多个方面进行变革。同时游戏中还将收录在最新剧场版《幻影之霸者》中登场的“索罗亚”跟“索罗亚克”这两只暗属性的口袋妖怪，只是不知它们是以神兽的身份登场还是……

SCOOP 台湾专讯 《心灵杀手》制作人月底访台 首映会可以抢先体验惊悚快感

本刊讯 台湾微软发表，将于4月30日邀请Xbox 360惊悚动作游戏《心灵杀手（Alan Wake）》的制作人Oskari Hakkinen访台举办玩家首映会。首度揭开《心灵杀手》的神秘面纱，与台湾地区的玩家面对面一同体验黑暗与光明的战斗。

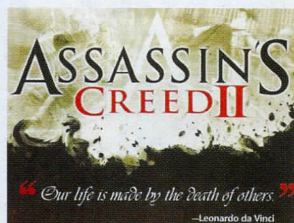
玩家首映会预定于4月30日晚上19:00举行，只要加入Xbox 360台湾官方Facebook，并以Facebook账号发信至活动小组E-Mail回复出席，就可参加《心灵杀手》首映会。由于场地有限，将限额150名玩家进场。即日起至全台Xbox 360预定《心灵杀手》，并取得店家开出的预定证明，活动当天还能获得独家赠品。



Xbox 360《心灵杀手》中英文合版预定5月18日推出，普通版售价1390新台币（约合人民币300元），限量珍藏版价格1590元（约合人民币345元），内含原文珍藏小说、原声配乐CD、限量内容特制DVD等附加周边。有意入手的玩家可以考虑直接订购珍藏版。

SCOOP 法国专讯 谁才是世界上最强的刺客之王？ 育碧官网让玩家再次一较高下

本刊讯 去年在次世代主机360和PS3上跨平台发售的《刺客信条2》再次获得了大成功，虽然游戏中的某些收藏要素对于想要白金的玩家朋友们来说颇为痛苦，不过如果你以为白金就代表着圆满，那么就大错特错了。



在《刺客信条2》的官网中，汇集了所有玩家的行动数据，包括玩家赚了多少钱、在游戏里死多少次、偷偷用封喉袖剑葬送多少生灵等……想知道自己在下意识中习惯使用什么暗杀手段吗？只要在官网进行登录就全部一目了然。

不仅如此，还能在官网看到各项数据的全球玩家或个人排行。如果想知道某位朋友的暗杀本领到底有没有他说的这么行，搜寻一下他的账号就知道了。其中某项排行的榜首，竟然已经在战斗中杀死了上万人。玩家如果觉得光看数据资料不足以让人服气，网页上还有小游戏，帮玩家计算身为刺客的战斗力，让玩家互相进行网页战斗（web battle），对决赢了还可以获得点数。

SOFT 日本专讯 街机卡片对战DQ怪兽篇移植 在家用机上与人联网进行对战

本刊讯 SQUARE ENIX宣布，曾经在街机上推出的卡片战斗游戏《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路 胜利》将移植到Wii平台。这次的游戏中将收录可单机4人同乐的“对战模式”，该模式下，玩家可以通过Wi-Fi联机与远程同好展开魄力的卡片战斗。除了继承原来街机版的内容之外，还将追加原创的“大赛模式”，让玩家在虚拟城镇龙神町中与各式各样的角色进行对战，收集卡片挑战官方大赛。

此外，SE还将预定随游戏同步推出NDSiWare下载专用软件《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路 胜利 专用卡片条形码扫描仪（暂称）》，让玩家可以通过NDSi的摄影功能与无线网络功能，将手中既有的街机版游戏卡片扫描下来传输到Wii上直接使用。虽然本作的街机版在我国国内不像世嘉的《三国志大战》那样有人气，但是其在日本还是有着许多粉丝的。这次的Wii版移植作品预定今夏推出。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●根据最新的调查数据，索尼的PS3主机在日本的累计销售台数于4月11日的统计中正式突破了500万台，自2006年11月发售算起大约花了3年半的时间达成。目前日本市场PS3游戏累计销量最高的是《最终幻想13》的188万3828份，是日本PS3平台唯一一款销量突破百万份的游戏；其次是《合金装备4：爱国者之铳》的70万6461份与《龙如4 传说继承者》的52万6093份。

●NAMCO BANDAI Games宣布，将于6月推出与Game Republic合作开发的好莱坞电影改编PS3/Xbox 360动作冒险游戏《诸神之战（Clash of The Titans）》。本作改编自今年4月上映的同名电影，是1981年上映的《诸神恩仇录》的重拍版，以希腊神话为背景，叙述众神之王宙斯之子帕修斯，为了挽救世界灭亡危机所展开的艰辛冒险旅程。游戏中玩家将深入冥界地域深渊，与奇美拉、独眼巨人、梅杜莎等神话中登场的知名怪物展开激烈的战斗。本作预定6月17日推出，价格7329日元。



●由Cyber Front制作的XBOX360横向卷轴射击游戏《强袭魔女：白银之翼》宣布将于7月29日上市。《强袭魔女》是岛田フミカネ在コンプエース杂志连载的专栏作品，是以各国战机与王牌飞行员萌化为年轻美少女而获得热烈反响的作品，也曾经发行过OVA。游戏采用传统的弹幕式横向卷轴的射击游戏玩法，并以动画版最终话的不明飞行物作为最终BOSS，玩家需要从11人中选出3人的作战队伍进行游戏。本作通常版定价7329日元，限定版（内附GOOD SMILE宫腾芳佳黏土人）定价11529日元。

●SEGA预定4月21日推出PlayStation Network/Xbox LIVE Arcade下载专用空战射击游戏《冲破火网 巅峰（After Burner Climax）》。本作是1987年登场的街机游戏《冲破火网》系列的最新作，2006年10月率先推出过街机版，并由《VR快打 5》与《VOOT》家用版制作团队担任家用版移植，承袭原作内容并大幅强化图像表现。本系列的特色是背后视点高速空战射击，加入了“巅峰模式（Climax Mode）”等崭新系统等等。

SOFT 日本专讯 iPhone版街霸4将免费下载新角色 人气失忆女特工嘉米预定登场

本刊讯 CAPCOM宣布，刚发售不久的iPhone/iPod touch对战格斗游戏《街头霸王4》将推出追加角色嘉米（Cammy）的免费下载更新，更新时间未定。

本作是街机版街霸4的iPhone/iPod touch移植版，游戏操作运用触控屏幕提供虚拟方向键与按钮，并简化了指令输入方式，追加供初学者学习各角色基本战术的道场模式，支持蓝牙联机对战。之前发售的游戏原本只有隆、肯、春丽、古烈、达尔锡、阿贝尔、布兰卡、维嘉等8名角色，这次则是宣布将推出新角色嘉米让玩家免费下载。



↑CAPCOM对iPhone的支持不遗余力，街霸和生化等大作都进行了移植。

嘉米最初是在《超级街头霸王2》初次登场的，是名以攻击力与速度自豪的女战士。以前曾经遭到维嘉的洗脑而成为邪恶组织Shadaloo的强化士兵，不过在一场意外中失去记忆并被英国情报部特种部队所救，目前是英国特种部队"红贝雷"中的一员。嘉米在街霸中也是人气很高的女性角色。

iPhone/iPod touch版《街头霸王4》已经3月10日全球同步发售，价格为900日元。

SOFT 台湾专讯 3D神片《阿凡达》游戏风暴袭来 预定在台湾推出超值蓝光同捆包



本刊讯 去年年底开始上映、由著名导演詹姆斯·卡梅隆指导的3D电影《阿凡达》票房一举打破了《泰坦尼克号》保持多年的纪录，创造了新的神话。虽然在奥斯卡评比中因为某些因素没能拿到最佳影片奖，但无数观众心里自然有自己的一杆秤。

前不久，台湾索尼计算机娱乐（SCET）发表，将于4月23日推出《阿凡达 游戏＋蓝光 超值包》，内含SCET代理的PS3 动作游戏《阿凡达》与得利影视代理的蓝光影片《阿凡达》的蓝光双碟超值组合。

PS3改编游戏《阿凡达》自2009年底推出以来，借着电影题材的发烧吸引了不少玩家的注意，游戏中玩家可以选择化身为纳美人或地球人，体验电影所没有的新鲜剧情。本次SCET与得利影视合作，推出结合PS3游戏与蓝光光盘影片的超值组合，并且只需1980新台币（约合人民币430元），让玩家一次购买就能同时享受卖座电影与改编游戏的双重娱乐。《阿凡达》蓝光电影还支持简体和繁体中文字幕。

SCOOP 中国专讯 XBOX360部件中国代工商被曝雇佣童工 微软方面负责人表示将彻底调查此次事件

本刊讯 近日，美国劳工委员会（National Labor Committee）发布的一份调查报告称，广东东莞一家名为昆盈企业的公司里存在严重违反劳动法则的行为，而该公司正是微软的XBOX360部件的代工商。在这份调查报告中明确指出，昆盈企业雇佣数以千计的童工以及年轻工人以每天15小时的工作量进行压迫，而他们的收入仅仅为每小时4.4元。

获知此消息后，微软公司明确表示将会彻底调查此事件。微软娱乐与设备部制造及运营副总裁布莱恩·托比（Brian Tobey）表示，"作为一个销售大量硬件和设备的公司，我们非常注意我们的企业责任，以确保我们所使用的制造工厂和供应链运营符合所有相关劳动和安全标准，同时确保公平对待工厂工人。因此，当我们看到美国国家劳工委员会的报告时，我们非常担忧，此报告称昆盈公司在中国东莞的一家工厂工作条件恶劣，而且对工人造成了严重影响。工厂的综合实地审计调查将会于下周进行，目标就是调查国家劳工委员会报告中提到的问题。另外，我们还将会实地监督调查的结果。我们将会采取适当的措施确保昆盈工厂工人的平等待遇。由于这份报告，我们最近已经派出了一支独立审计员小组前往此工厂，小组将实施全面彻底的调查。如果我们发现此工厂没有遵守我们的标准，我们将会采取适当的行动。"


↑此次事件对于微软的企业形象无疑起到了反面宣传效果。

对于微软这样全球都是数一数二的国际大公司来说，企业形象是相当重要的。此次中国广东东莞代工商违反劳动法雇佣童工以及压榨员工的事件，相信微软方面的负责人会进行详细的调查，具体调查结果和处理措施本刊将会跟踪报道。

SCOOP 法国专讯 法国育碧宣布今后将开展绿色包装计划 不再提供纸质说明书、包装盒采用可再生材料

本刊讯 育碧近日宣布，为推动环保工作、承担企业社会责任，旗下计算机、Xbox 360及PS3游戏未来将不会提供纸张印刷的说明书，取而代之由数字化版本代替。育碧是全球首家推出这项环保措施的游戏公司，即将发售的游戏《Shaun White Skateboarding》也会是首款配合此方案的作品。

育碧表示，数字游戏说明书除了有助环保之外，还有多项优点：玩家在进行游戏时可直接执行查阅，轻松简单地取得相关数据，免除寻找游戏包装盒的烦恼。育碧将打破纸张印刷时所带来的限制，通过数字技术提供一份更详尽完善的说明书给玩家。根据其内部数据显示，生产1吨游戏说明书，平均要使用两吨的木材，即大约13棵树木；消耗2800万英热（BTU，英国热量单位）能源；释放出相当于6000磅二氧化碳的温室气体；及排出大约15000加仑污水。

除了为环保减少游戏包装的纸张使用量出一份力外，育碧还将与Technimark公司合作，计划未来采用最环保的DVD包装盒，使用百分百的再生聚丙烯，名为"ecoTech"。本月27日推出的《分裂细胞：断罪》PC版就是首批使用ecoTech DVD盒的产品。

育碧南美总裁Laurent Detoc表示："育碧一直被视为只懂制造出色游戏产品的生产商，但今天开始多了一个特殊身份，它会是游戏界中拯救林木的先锋。生态保护议题于国际社会上日渐扮演重要角色，将数字游戏说明书引入Xbox 360和PS3中，相信只是我们为环保议题踏出的第一步，将来必定会有更多支持环保行动的计划执行。"

其实不管是取消纸制说明书也好，还是更改游戏包装盒的材料也好，虽然都是些看似细微的地方，但无论是对于环保还是对于企业形象就是这么积累起来的。



→育碧此次的举动既可以节约生产成本，还能在环保方面树立良好的企业形象，可谓一举两得。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●美国索尼宣布，将于4月22日放出PS3动作冒险游戏《神秘海域2：纵横四海》的追加下载包《围城（Siege）》，收录新游玩模式、新对战地图、新角色造型与新奖杯等内容。新下载包中将收录首个合作游玩模式追加新玩法"围城"，让2～3名玩家通过联机合作占领与保卫根据地，对抗一波波来袭的AI操控敌人。之外还收录了2张多人模式新地图、6种多人模式新造型与11种新奖杯，售价5.99美元。

●由Milestone开发，Black Bean Game发行的PS3/Xbox 360摩托车竞速游戏《世界超级摩托车锦标赛X》，确定将于5月28日推出。本作是以1988年起举办的"世界超级摩托车锦标赛（SBK）"为题材，并获得了世界超级摩托车锦标赛WSBK官方授权制作的摩托车竞速游戏。游戏中玩家将能与SBK名将如Carl Fogarty、Max Biaggi、藤原克昭等好手同台竞速。除了基本的赛道与比赛之外，还包括生涯模式等独特游戏要素。游戏支持在线对战，最多可16人同时联机。

●预定4月28日推出的《超级街头霸王4》，Xbox360与PS3亚洲版将以双封面设计收录美版以及日版封面。预定本作PS3普通版的玩家还可以获得经典服装下载包，收录布兰卡、元、飞龙、达尔锡、古烈等几位角色的特别服装，特别服装别有一番特色。预定本作Xbox360普通版的玩家，除了有经典服装下载包之外，还额外赠送超级街霸4动画的下载码。导演为曾担任《甲贺忍法帖》监督的木崎文智，制作公司则交由著名动画厂商Gonzo担任。本作的网络模式强化了团队对战的功能，玩家可以开设最多8人的房间来场无尽的对战，享受格斗冠军的荣誉感，或者分成2队进行团队对战。

●由CAPCOM制作，预定7月底推出的PS3/Wii游戏《战国BASARA 3》，公布了登场武将阿市的招式信息。阿市是如今已亡故的魔王织田信长之妹，在夫家浅井家灭亡后被迎回织田家，并被奉为"第五天魔王"，阿市的配音是能登麻美子，专属武器为魔之手，固有BASARA技包括：粉碎悲之梦、舞动尸之腕和刻下苦之伤。

SOFT 美国专讯

《FIFA 2010》将收录多达28首的乐曲 来自世界各地知名艺人齐聚一堂为游戏现唱

本刊讯 近日，EA发表了来自20个国家的28位艺人名单，他们的精彩音乐作品将收录在EA SPORTS的《2010 南非世界杯足球赛》游戏配乐中，与充满文化活力、首次在南非举行的世界杯足球赛相互辉映。

游戏借由充满节奏与部落风格的28首乐曲，充分展现了南非在音乐领域的独特声音与历史。这些乐曲将在足球迷、音乐迷和电玩迷间大规模曝光，成为2010南非世界杯足球赛的全球流行音乐。索马利族的诗人、说唱歌手K’NAAN的精彩歌曲《Wavin’ Flag Coca-Cola Celebration Mix》，也将在游戏中登场。


→今年世界杯在南非举办，这是第一次在非洲大陆举办的世界杯比赛，意义重大。

EA全球音乐行销总监史帝夫·舒纳（Steve Schnur）表示："《FIFA 2010》不但大力推广世界音乐，更推广了非洲独特的文化遗产，是个具有指针性的游戏产品。我们费尽心思找来了众多的传奇非洲乐手，例如鼓手Babatunde Olatunji，塞内加尔偶像Baaba Maal，以及迦纳雷鬼教父Rocky Dawuni，还有Sergio Mendes和Nas & Damian Marley这些全球轰动的超级巨星。不过，其中以K’NAAN最令我们感到骄傲，我们在2004年发掘了这名默默无闻的乐手。现在，他的音乐已收录在五款不同的EA SPORTS游戏中。"

游戏试玩版已于4月8日通过PLAYSTATION商店和Xbox Live卖场开始提供下载，而几乎全机种制霸的正式版预定上市时间为今年4月27日。世界杯年的足球游戏毫无疑问将会取得更优秀的销量成绩。

SOFT 美国专讯

《战争机器 3》之后EPIC再公布跨平台新作 三强联手打造科幻技巧类新作《子弹风暴》

本刊讯 Epic Games、People Can Fly、EA三家厂商共同宣布了正在开发中的FPS游戏《子弹风暴（Bullet storm）》。本作为开发过畅销游戏《战争机器》、《浴血战场》、《猎魔者》系列团队所操刀的原创作品，预定2011年登陆PS3/Xbox 360平台。游戏的目标是为FPS游戏带来全新风潮，通过"技巧性杀敌"的特色，以求在市场上一鸣惊人。

《子弹风暴》由Epic Games旗下的People Can Fly工作室研发，将会为游戏市场演奏出结合枪战与杀戮的热血交响曲。主要讲述设定于未来世界、与佣兵精英组织"死亡回声（Dead Echo）"有关的故事，当其成员Grayson Hunt与Ishi Sato发现他们所工作的组织竟然是错误肮脏的时候，他们背叛了组织的指挥官，并且被放逐到银河遥远的一端。

发行商EA表示，玩家在游戏中可以扮演Grayson Hunt，运用大量军火与大型枪枝来执行高水平的战斗动作。游戏具有一系列独特的特殊射击，带给玩家前所未有高水平的游戏玩法与满足，此项特殊射击系统鼓励玩家在混战中以最具创意的方式来攻击并可获得奖励，玩家展现越疯狂、越具技巧的攻击，越可以搜集到点数来升级个人的角色并且解开更多的武器，以便更有助于玩家执行更具创意的动作与更疯狂的攻击动作。本作预定2011年发售，目前除了一幅概念图和官方的宣传之外，尚无更多系统方面的情报。


←之前EPIC的战争机器系列在360上取得了极为杰出的销量表现，这次的新作将是一款跨平台的作品。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●EA与Crytek正式公开了科幻射击游戏系列新作《孤岛危机2（Crysis 2）》官方网站内容，同时宣布游戏将由撰写知名科幻小说《Altered Carbon》、《Broken Angels》作者理查德摩根（Richard Morgan）来负责撰写故事，理查德·摩根将会与Crytek团队共同将他经典的写作风格注入此游戏中，这也将是他首度参与游戏制作。

●曾经在PS2上发售过的《异世纪机器人大战A.C.E》将在PS3上发售新作"R"。本作由From Software开发，NBGI发售，继承了集合众多机器人动画于异世界展开跨时空合作的主题，并通过次世代主机呈现更刺激更震撼的机器人大战。本作以原创行星"艾利亚（エリア）"为舞台，该行星具备与地球相似的环境与文明，隐藏在这里的神秘机体将成为主角们最大的对手。游戏将采用视觉系摇滚团体"Acid Black Cherry"的新歌曲《Re.birth》作为印象歌曲。本作预定收录11部版权参战作品，包括：《超时空世纪 ORGUSS》、《机动战士高达Z》、《机动战士 海盗高达》、《机动战士高达SEED DESTINY》、《全金属狂潮》、《返乡战士》、《CODE GEASS 叛逆的鲁路修 R2》、《创圣之AQUARION》、《超时空要塞 ZERO》和《超时空要塞 F》。

●台湾索尼宣布，为庆祝PS3动作角色扮演游戏《尼尔：人工生命》推出，将为预定游戏的玩家提供限量预约特典《原声配乐迷你专辑CD》。专辑除了收录精选游戏乐曲外，还收录游戏中没有的原创编曲乐曲。

●SNK PLAYMORE发表将于6月24日推出2款KOF系列作品，分别为PSP上的《拳皇 携带版 94～98大蛇篇》与PS2上的《拳皇2002 无限对决 斗剧版》，价格分别是5040日元和2940日元。

●根据NPD的相关统计，DSi XL首周在美国销量达到14万1000台。DSi XL于3月28日在北美发布，各版本DS三月的销量在美国达到了70万。

SCOOP 台湾专讯

《战地：叛逆连队 2》精英赛落幕 冠军获得EA颁发一万五千元奖金

本刊讯 EA于4月10日在台湾地区的哈哈活力站民生店举办了"《战地：叛逆连队2》火力全开精英赛"。这次赛事共计有八支队伍参加，一队参赛人数为12人，初赛以抽签方式分AB组进行循环赛。

除了比赛之外，场内还举办了赛事观摩讨论，以及EA与率先支持DirectX 11技术的领导厂商AMD合作，独家推出了ATI Eyefinity多屏幕输出技术，让现场赋予玩家更身历其境的三屏幕游戏体验。总决赛的最后，经过一番激烈的对战，由AE拿下季军头衔，ARES取得亚军，冠军则是从《战地1942》开始就投入作战的资深战队"=NE=（夜鹰战队）"。在冠亚军比赛中，以三个人打一个点、一人四发火箭、平均一个点2分钟的远距离打点方式，让各队出其不意，顺利夺得最高荣誉的冠军奖杯，抱走一万五千元的奖金。



↑国内类似的游戏竞技活动在规模上就要小多了。

此外，现场还举办了玩家抽奖活动，超优赠品包括由微星科技及AMD提供的MSI790FX-GD70主板、MSI R5770 Hawk、MSI R5750-PM2D1G，以及Logitech LS21 Speaker、Logitech G1等多项大礼，运气好的人就能中奖。

SOFT 日本专讯

《失落的星球 2》特色服装公布 不同版本各自拥有专属隐藏要素

本刊讯《失落的星球2》是由CAPCOM制作、预定今年5月份推出的PS3/Xbox 360跨平台动作游戏，最近官方放出了最新剧情宣传影片以及PS3版专属服装等相关信息。完全原创的前作全球销量超过了220万份，这次的续篇剧情上则是以前作完结十余年后因气候暖化而使得景观大变的EDN-3rd行星为舞台，画面、系统与内容全面提升，并支持人联机4合作游戏等新玩法。

这次放出的剧情宣传影片《最终章（The Final Episode）》里，介绍了游戏主轴"雪贼"的诞生缘由，以及为了抵抗NEVEC企图让EDN-3rd行星化为死亡星球的阴谋。所有雪贼集团舍弃各自的主义与理念，排除歧见团结一致共同对抗超G级艾克里德的事迹。


↑想象一下穿着火龙套装在失落的星球这样一个近未来的科幻世界冒险的情景真是有意思……

本作的Xbox 360版专属套装为《战争机器》系列主角马库斯（Marcus）与多姆（Dom），PS3版专属套装则是《怪物猎人》系列中注明的"火龙装（レウス装备）"，穿着怪物猎人里的装备在科幻的世界中冒险，想来还是颇为有趣的。另外，两个版本共同的隐藏套装则是《生化危机5》中的威斯克，以及《勇闯尸城》中的法兰克。

《失落的星球2》预定5月20日推出，售价7990日元。

疾风流言帖 vol.55

近日的诸多流言中，最荒诞的大概就是《日经产业新闻》中对任天堂3DS性能的推测了。文中其他观点倒还说得过去，但是其认为3DS在画面处理上的表现将达到索尼家用机PS3的水准，这个实在是让人感觉荒谬！不论是从任天堂一贯的行事风格来说，还是从任天堂本社的技术能力来说，这个幻想都是MISSION IMPOSSIBLE。　□责编/北斗

85 可信度　神秘海域将推出3代？德雷克配音演员暗示

去年PS3上的超大作《神秘海域2》获得了极大的成功，在众多游戏媒体推出的2009年度评比中以压倒性的优势夺得了多次大奖。虽然也有人认为这款游戏更像是一个互动式电影而不像是游戏，但显然更多的玩家喜欢这种形式。

对于这样的大作，继续推出续作几乎是必然的，不过能够从厂商那里得知一些较为可靠的消息显然更让人放心。最近游戏中主角德雷克的配音演员Nolan North在接受PlayStationChat podcast采访，被问及是否在参与3代的制作时回答道："无可奉告，我被告知不允许透露任何细节。但是我想反问一个问题：你认为索尼会有任何一项财政原因不去制作百万销量巨作的第三篇？我并不会透露什么，但是我会鼓励大家运用他们的常识。你该能明白（笑）。"

75 可信度　PSP后继机支持触摸 对应游戏已送交评审

索尼最近给美国游戏评级机构ESRB送去了13个游戏进行游戏评级，而有心人在观察了ESRB对这些游戏的评价之后意外的发现，携带触摸屏功能的PSP很可能马上就要到来了！

在这13款游戏中，其中有一款游戏的名称叫做《finger connection》，ESRB对这款游戏的评价如下："这是一个多人派对式游戏。玩家们要转动一个滚轮来决定把自己的手指放到某个颜色的方块上，一旦某个玩家的手指因为纠缠在一起变得太过扭曲而放开了自己按住的那个方块，他就输了。"

在iTOUCH和iPONE上就有非常类似的游戏，从描述来看，显然这个游戏的操作只有对应触摸功能才好玩，用摇杆进行模拟的话就是实在是太无聊了。触摸显然将成为未来所有掌机的基本要求。

50 可信度　Natal相关数据情报 有延迟、不适合射击

去年E3上微软和索尼同时公布了自己的专用体感周边，两个月前索尼已经正式发布了PS MOVE并开始提供试玩，而微软的NATAL则一直没有正式的试玩提供。不过最近随着Natal开发工具纷纷发出，有开发公司内部情报的某法国网站透露出了关于Natal的新规格，其中包括：

身体的动作在游戏画面上反映延迟为125ms；和摄像头距离太近的话不能识别第二个人；在阳光或者完全黑暗下没有问题，但光线比较微弱的情况下可能有无法良好识别的情况；玩的时候最好可以穿着比较合身的衣服；肘、肩、膝等部位的动作可以识别，但无法识别单个的手或者脚

开发用资料上记述着不适合射击游戏；身高180cm的玩家需要3米的识别距离才是推荐的最佳环境，Natal的价格和当初设定的一样约为50美元，

60 可信度　PS3版恶魔城原打算支持MOVE 经过测试后却最终决定弃用

近日，恶魔城最新作"暗影君王"的制作人Dave Cox在VIA TWITTER上表示："我们最终没有在游戏中使用PS MOVE，我们看到MOVE并评测后，决定弃用。"

该作由KONAMI欧洲部发行，西班牙开发组Mercury Steam开发，小岛组协力，预定年内登陆PS3/XBOX360。制作人表示本作原来的制作概念是想以3D的方式重制原版八位机的经典，后来制作途中发现应该赋予更大的诚意，决定开发原创作品，目前在KONAMI的支持下，开发很顺利。虽然恶魔城看来是要弃用体感了，不过这并不代表PS MOVE就不好，毕竟并非所有的游戏都适合做成体感。不盲目追求体感，而是尽量发挥自己的长处。

↑不要为了体感而体感，恶魔城新作不支持PS MOVE未必就是一件坏事。

10 可信度　日经撰文预测新掌机未来发展方向 任天堂3DS的画面效果堪比PS3?!

在今年4月15日出版的《日经产业新闻》上刊登了一篇介绍游戏机的CPU的文章。这篇文章名为《游戏机用半导体，追求省电力与高性能》的文章中，比较了几种主流游戏机种的CPU性能。

2010年(平成22年)4月15日(木曜日)
この部品その力
ゲーム機用半導体
省電力と高性能追求

文中提到，下一代便携式游戏主机所采用的CPU中，任天堂的3DS注重"高性能"，PSP2则注重"低耗电与高性能"。PS3当时是用的是IBM和东芝联合开发的Cell，但在节省耗电上渐渐崭露头角的ARM核心将成为今后便携式游戏主机的主要核心。3DS所使用的CPU为NVIDIA Tegra（文中推测），也是使用了ARM核心。不但耗电仅仅只有1瓦特以下，而且据说图像处理机能几乎达到了PS3的水准。在制造上，为了节省成本，全部委托给TSMC制造。

而PSP2虽然还在开发中而且发售时间还没有公布，但据日本国内某半导体企业的大手干部人员所述，PSP2将不采用自行开发的CPU，而"采用市场上现存的泛用型核心"。可以发现，3DS和PSP2，双方均在耗电性能上下了功夫。"



"如果下部作品搞砸了，我就隐退" 合金生父小岛秀夫发下豪言壮语

小岛秀夫在谈及自己未来的计划时表示："下一部作品将是一次大的挑战，如果我搞砸了，可能就会不得不从此退出游戏界。尽管如此，我也不会放弃这次尝试，我今年已经47岁了，自从我开始制作游戏以来已经过去了24年。现在，我有一个坚定的盟友支持这次的冒险，虽然这个盟友只是一个人，但这是很好的开头。"

——有传闻说小岛提及的这部作品有可能是《Z.O.E 3》，期待真相的揭晓。



宫本茂：我不会停止制作游戏，我也永远都不会退休

近日年近60的宫本茂大师表示"也许某天任天堂会让我退休离开游戏，但是当我环顾四周，我发现有很多上了年纪的漫画家还在继续画他们的漫画，有很多胡子花白的导演还在执导他们的电影。我知道，他们永远不会退休。因此，同理，不管怎样，我也永远不会放弃制作游戏。现在唯一的问题是，到那个时候是否能找到愿意与我一起共事的年轻人了。"

——希望宫本茂还能继续创作出更多的游戏，给我们带来更多的乐趣。



孤岛危机制作人大喷次世代作品 使命召唤、光环、杀戮地带皆成对象

近日，孤岛危机系列的故事创作人Richard Morgan接连对包括使命召唤、光环和杀戮地带在内的三款大作大加批评："现代战争2与COD4相比就是一个大倒退，故事性更差，整个故事就像是一盘散沙；我根本不喜欢光环系列，它的剧情并没多大意思，你永远也看不见士官长的脸，整个故事就是为杀而杀；虽然我只是孤岛危机的剧本作家，但就目前本作的画面来看，绝对远超杀戮地带2。"

——很好，有个性！不愧是作家，喷谁都能张口就来。那我们就只有等着看《孤岛危机2》有多NB了。



3DS将成为任天堂下一代掌机主打 技术创新远超当年GBA到DS时代

任天堂美国总裁Reggie Fils-Aime表示，支持3D功能的3DS将成为未来任天堂的主力掌机，而其在理念和技术上的创新将远超当年从GBA是到DS时代的飞跃："我们有许多能给玩家带来全新体验但是现有DS性能无法实现的好点子。3DS是我们的下一个掌机平台，基本来讲，掌机的关键在于游戏，而并非硬件。软件才是推动游戏业发展的关键，对我们来说硬件技术上的革新并非是目的，而只是开启新时代的开端。"

——期待裸视3D掌机，期待裸视3D神作，希望能在3DS上看到更多有创新性和好玩的游戏佳作。



次世代FPS《孤岛危机2》开发者&编剧特别访谈

大谈纳米装甲2、神秘军队、多人模式和3D内容！

《孤岛危机2》（Crysis 2）的发表会已经召开。这款PC、PS3和Xbox 360的新世代FPS游戏因其前作出色的视觉效果而受到全球媒体、业界和玩家的关注。

本篇访谈是Crytek的CEO Cevat Yerli和负责脚本制作的小说家Rechard Morgan的对话。两位具体谈了开发合作的一些内部秘辛，以及他们对本作、乃至整个游戏行业的发展前景发表的各自看法。两位都对本作的视觉效果、游戏性自信满满。游戏中的新尝试和突破也是本作让他们十分自豪的地方。 □文/翅膀

美国时间4月6日，Electronic Arts在纽约召开了《孤岛危机2》（Crysis 2）的发表会。《孤岛危机2》是德国Crytek开发的针对PC、PS3和Xbox 360的新世代FPS游戏。作为《孤岛危机》系列的新作，同时也是代表全球引擎技术之一的CRY ENGINE的最新版CRY ENGINE 3首次开发的游戏，受到全球媒体的瞩目。

在发表会次日，采访了Crytek的CEO Cevat Yerli和负责脚本制作的小说家Rechard Morgan。鉴于采访时间较短，对游戏的细节无法提问，但有幸了解了两位对作品的一些想法以及游戏理念。

纽约是技术、情感上最适合《孤岛危机2》的舞台

《孤岛危机2》的舞台定在了大都市纽约。前作的舞台全部是架空的南部热带雨林，对这次游戏舞台的大改变，Cevat Yerli举出了两个理由。

首先“纽约是世界上象征着对立的标志性城市，与敌人对抗的最好地点”。《孤岛危机》曾被指故事、人物设定等并不理想。为了强化这一点，本作中把舞台搬到了人口密集的都市。在众多备选城市中，纽约被认为是最能够做出好情节，并且游戏性最高的城市。

游戏的舞台主体是曼哈顿。Yerli与工作人员一同造访纽约，打听哪里是最合适的地点，并做了法律上的一些相关咨询，最后选择了这个最适合的地方。

同时纽约也是恐怖活动爆发较多的城市。因此纽约是最符合《孤岛危机2》想传达的思想主题的地方。

选择纽约的另一个理由是技术方面的，纽约拥有最能够表现CRY ENGINE 3的编辑工具Sandbox 3的机能的城市构造。《孤岛危机》中虽然也有高低差，但主要采用前后左右四方位的2D地图。由于Sandbox 3能够简单地制作出3D的地图，所以选择有高架桥、高层建筑的纽约来体现前后左右上下六个方位。

另外，以前在物理破坏方面，能摧毁的只有花花草草，但新作中玻璃、钢铁都是摧毁对象。而且不仅是被破坏这么简单，变形、部分的剥离都可实现。

玩家肯定很想知道到底在纽约的曼哈顿有什么好玩儿的。Yerli说：“在《孤岛危机2》中，给玩家提供了高自由度的3D空间”。在《孤岛危机》的后半部和《孤岛危机：弹头》（Crysis Warhead）中的一条路模式让玩家体验了速度感。但这只能体验到速度而已。

《孤岛危机2》当然也很重视速度，不过给玩家提供了很多有趣的可选方案。看来玩家在《孤岛危机2》的世界里，可以随意进行道路的选择和移动了。

所有平台的最高品质！这是一场不能失败的战斗！

CRY ENGINE 3引擎最大的特征就是可以同时在多种平台进行开发。《孤岛危机2》预定在PC、PS3和Xbox 360三种平台上发售，Yerli告诉我们，在三个平台里“PS3的开发是最难的，但是为此的付出肯定是值得的”。Yerli是PS3的FAN，他似乎“把PS3的潜能发挥出来当做自己的使命”。

Crytek并不思考“哪个平台能做什么”，而是挖空心思琢磨“如何表现出想要的效果”。Yerli说他的脑中从没有平台的限制，开发难度就代表了一场战争！

“以现在的PC高机能，想要在其他平台制作出完全一样的效果是很难的。但把《孤岛危机2》做成其他各平台上效果最好的游戏是我的目标”。不去想是否能够实现，而是去想如何才能实现。

另外，虽然PC版可以事后发布补丁以及更新，家用机版本购买后给人的第一印象是非常重要的。Yerli用亲身经验解释道：“外甥因为家用机游戏的第一印象差而讨厌这个游戏的话，就算跟他说这个游戏是巨资开发的之类的，他该讨厌还是讨厌。”

纳米装甲2可根据玩家喜好自制！

主人公身穿的“纳米装甲2”新增了两项功能。出了提高防御力、强化体能以及隐身等功能外，这次用新功能“战略”（tactical）取代了“速度”。看来在“战略”中集合了速度和跳跃两项功能。

Yerli想通过组合的方式让游戏更有战略性。而且在本作中，纳米装甲2将具备成长模式。通过收集某种东西，可以解锁纳米装甲的提升等级模式。

因为强化什么能力都是可以选择的，所以纳米装甲2将更具个性。本作中“有意让玩家选择”的设计里，装甲的成长也是选择之一。

为了能够增强装甲功能的组合，操作方面要比前作简化不少。在前几日放出的视频中，并未看到圆环状的选择画面，看来是准备了新的UI设计。

敌人是外星人与神秘的私人军队！多人模式正在开发中！

本作中除了外星人，还出现了穿着黑色装甲的神秘敌人。他们居然某人雇佣的私人军队！私人军队虽然也与外星人为敌，但如果看到主人公就会发起攻击！至于他们发起进攻的理由，就需要玩家自己探秘了。

在《孤岛危机2》的世界里，人并不会明显的分出善恶。因为“想要尽可能真实的表现人类”，所以为了能让自己存活下来而去攻击别人的人也是有的。关于本作与前作关联度等问题并没有明确答复。

关于多人模式，Yerli表示“这将带给玩家全新的体验”，但可参加游戏的人数还是保密。是否会推出像《孤岛危机：弹头》那样的衍生作品也无从得知。

Crytek旨在制作最牛的单人游戏，所以多人部分其实已经外包。去外包方了解情况得知目前有70人在负责多人模式的开发。关于3D方面的提问并未得到正面答复，他们只是表示“会给玩家惊喜”。

在被摧毁的纽约讲述的并非惩恶扬善的故事

负责脚本制作的Rechard Morgan不仅谈了游戏剧情，还从自己的角度针对游戏业发表了自己的看法。Morgan表示“游戏是以讲故事的方法进行的”。当问到他对《孤岛危机》的印象时，他说：“任何一种游戏的故事对我来说都有很深刻的意义，其中SF题材的《孤岛危机》中出现的纳米装甲、高科技武器以及外星人之类的非常有趣，我觉得能做出有趣的故事。”

小说是从一张白纸开始的，但是作为续作的《孤岛危机2》，故事情节已经有一定设定了。“可能有人不喜欢摆弄已有内容，但就已经存在的内容如何进行创新，这对我来说是非常有挑战，趣味的工作。”

在脚本制作过程中，他非常强调高雅文化与流行文化的融合。高雅文化给人类似文学作品等文化内涵比较深刻的印象，而流行文化说难听点儿给人的感觉就是低俗。游戏的脚本虽然是流行文化，但一开始就定位在低俗的话，就做不出好游戏了。“一味持有高雅文化的价值观，不肯融入流行文化的元素，那就不能产生游戏的价值观”，这还真像是小说家说的话。

Morgan认为作为游戏舞台的纽约有一种“灾难美”。“纽约是个美丽的城市，被摧毁的纽约一样有着一种想要漫步其中的美感”。

故事的主题是“想要获取力量就要付出相应的代价”，并未单纯的惩恶扬善。Morgan在解说故事情节的时候，常常用到“complex”（复杂）这个词。他认为故事是需要一定的复杂度的，为此设定了很多问题。这种手法叫做“灰色讲述（Grey Story Telling）”。

游戏的剧情设定中，这个人是谁？他为什么在这里？这样的问题不能一开始就交代出来，最好让玩家觉得好奇，随着剧情的深入、人物的出场，让玩家自己来揭开谜底。Morgan认为，在既有游戏中《F.E.A.R.》（Monolith Productions）和《半条命》（Valve Software）都很好的运用了这个手法。Morgan个人好像很喜欢《神秘海域2》（SCE）。

与关卡设计师紧密合作，持续调整游戏

故事大体情节在去年的9、10月份就已经做好了，现在是具体制作脚本。Morgan在2010年中除了去法国的Crytek和英国的录音棚，基本都家忙碌。

他之所以这么忙，是因为一直在家和关卡设计人员做着紧密的联系。在美国游戏评论中提到“剧情设计师与关卡设计师南辕北辙”，对此Morgan也表示同意，他表示“剧情设计和关卡设计应该全力合作”。

Morgan与Crytek同心协力，把试验版的故事修改成与游戏设计相对应的东西。并表示不会停止修改，不断跟进开发中的情况。“音乐其实是混合品，原曲必须非常。布兰妮·斯皮尔斯的音乐不错（笑）”。

Morgan现在正在着手研究镜头的切换、剧情中的台词等细节部分。与前作相同，在《孤岛危机2》中也可以通过眼镜的观察窃听远处敌人的对话，也许能够听到有很大帮助的重点情报。“2周目以后，不同视角能窃听到不一样的情报”的设置会增加一些不能立刻杀死对方，而要利用他收集情报的乐趣。”

打响掌机与手机的游戏战争

——高度科技化下的游戏市场竞争



作为游戏机家族的小老弟掌机，是一个高度科技化的产物，它的诞生让游戏机摆脱了庞大的身躯以及巨大的电视屏幕，以便携性、趣味性更好的服务于玩家。掌机的诞生也成为了游戏机市场的重要组成部分，而身躯小巧的掌机也为游戏机家族增添了巨大的贡献，电子游戏的市场也随着它不断的扩大。毕竟随处可玩的游戏机，哪个玩家会不想要呢。

而如果在十年前有人问手机是拿来干什么的，只会得到一个回答，打电话和发短信。但是如果现在有人这么问，可能获得的答案就是千姿百态了。随着科技的进步，手机也被赋予了更多的使命，各种琳琅满目的手机型号层出不穷，而在今天的手机除了最传统的电话短信功能，它还有着更多的应用，看电影、上网、听歌、办公等等，手机也俨然成为当今功能集成最多的电子产品之一。

一个是身躯小而志不小的掌机，一个是外形小巧却又集大成的手机，这本是两款牛马不相及的电子产品，但是随着手机性能的不断增强，应用的不断扩展，渐渐的手机游戏也不再是以前的俄罗斯方块、贪吃蛇。一些在可玩性和画面上更强劲的手机游戏不断诞生，越来越多的手机用户对游戏的需求也不断扩大，这些种种让手机厂商对游戏产生了巨大的兴趣。不过这一切也威胁到了另外一个强者掌机，掌机自身最大的优点就是良好的便携性，但是手机同样据有这个最大的优点，而且还有着更多的使用人群，毕竟作为一个现代人，可以不玩游戏，但很难没有手机。如果一个人经常用手机玩游戏，也或者手机上的游戏已经让他觉得十分优秀，那他肯定不会愿意去购买额外的掌机，可以说手机游戏间接的冲击了掌机市场，而且这些年来手机游戏对掌机所造成的影响还是十分明显。

只要是赚钱的蛋糕就不会有厂商放过，所以掌机和手机之间的战争就一定是不可避免的。所谓知己知彼，百战不殆，下面就让我们一同来看看双方的优势对比。



↑手机打游戏的想法也千姿百态

掌机与手机比长短

掌机和手机在发展上总是会出现一些相同点，但是也有一些优点对方因为自身的限制很难学习的，自身产品的一些设计和定位很大程度上决定了双方的长短处，而双方准备在游戏市场大动干戈的情况下，掌机上的这些在游戏方面的优势就是自己难能宝贵的财富。

掌机优势之1

系统更加专一,资源分配合理

从整个电子游戏市场来看，掌机所占的整体份额已经超过了30%，并且这个速度还在增加中。掌机能占有这么大的市场也不是一朝一夕的事情，Game boy至今已经度过了第21岁的生日，大部分的游戏厂商也已经正视掌机平台的游戏，不仅在游戏数量、种类上繁多，在一些游戏的影响力上也是十分明显，知名的游戏系列基本都在掌机平台如数登录，其中更有《勇者斗恶龙9》这样的王牌游戏从家用机跳到掌机平台，并且经过市场的考验，游戏最终的销量也是令人相当满意，这些种种证实了掌机游戏在整个游戏界中的地位。

手机游戏市场也同样庞大，毕竟比起用户群体规模，手机用户的群体是其他电子产品没有办法比较的，不过手机游戏市场整体的秩序还是烦乱无章，各手机厂商和运营商都希望在里面抢一杯羹，纵使有一些著名的游戏厂商在开发手机游戏，但整体的市场和收入在现阶段还是与掌机差的太远，就是想追上也不是一朝一夕的事情，在市场的成熟度方面，掌机游戏现在还不是手机游戏可以齐肩的。

掌机优势之2

系统更加专一,资源分配合理

从产品的出发点来说，掌机在设计方面要求的是尽量贴近玩家在游戏时的形状，尽量使玩家在游玩的时候有一个良好的手感，不管在外形还是按键的设计上都是以游戏时的状态为主，让玩家们在游戏时手掌贴和，有效减少操作不便和双手疲劳。

而手机的主要功能还是电话，所以在设计上基本以手握电话的样子为主，按键也已用户拨电话以及短信为着重点设计，在游戏时不管是按键的排列以及手感都是一个死穴。现在流行的触摸屏手机虽然在大幅减少了按键而用触摸操作，不过现在的触摸技术也只有单点和多点式。单点触摸往往要求触摸笔或者指甲等硬物进行操作，只适合于一些简单或者操作性不强的游戏；多点触摸在操作上是一个进步，但是在定位上往往不够精确，操作时占用屏幕的画面，并且也还是没有办法完成动作游戏那样激烈紧张的操作。手机毕竟首要功能还是电话通信，在游戏的手感上是无法超越掌机，虽然有N-Gage这种在设计上偏重于游戏的手机，但是在手机方面的应用它则陷入了另外一种尴尬。

掌机优势之3

系统更加专一,资源分配合理

一切的游戏机包括掌机在本身的系统设计上还是以运行游戏为主，在硬件和系统的架构上也是专攻游戏本身，运行游戏时全部的机能资源都集中在游戏上，所以展现出的机能也达到了硬件本身的最高性能以及流畅的运行状态。

反观手机，市面上基本高配置的手机基本都是智能手机，除了要运行电话服务还要本身的系统，在系统资源上已经消耗严重，这时再运行游戏自然会达不到硬件本身所应该具有的表现力。这就好比同一个游戏在电脑和次世代主机上运行的差距和区别。所以现在的一些中高端手机纵使在硬件配置上都超过了现在的掌机，但是在游戏效果和流畅性上还是和掌机有一些差距。手机自然是在不断的更换着自己的硬件，可是掌机也亦然在进行着更新换代，如今手机在游戏实际运行性能上还是稍逊一筹。

掌机优势之4

系统更加专一,资源分配合理

大多的掌机就只有游戏的功能，当然也有PSP这样具有多媒体等多功能的掌机，所以在非游戏时间是很少需要其他应用去耗费本身的电量。而且就算是PSP这样的多应用掌机，因为大小形状上都要比手机大，也有更多的空间去放置比手机电池更大容量的电池。



↑PSP还有更高容量的电池

手机本身就需要在大多时候在开机状态，纵使不进行任何的操作也会耗费电量，高配置的智能手机消耗电量更加明显，而且手机在外形设计上更加小巧，所佩戴的电池在容量上也要弱于游戏机。掌机玩游戏没电大可关机，手机如果经常在游戏中用到没电关机则会影响正常生活、工作中的通讯，所以想要手机打游戏打个爽，在现在有限的电池技术下还是不能比拟掌机本身。

手机优势

系统更加专一,资源分配合理

虽然在游戏的应用上，以电话功能为主的手机处

于全面落后的形势，但是手机也有着掌机无法企及的巨大优势，那就是手机的巨大普及性，如前文所说，手机是现代生活的必备电子产品，其巨大的使用人群都是游戏市场的潜在用户，手机游戏用户的来源不但能从掌机玩家中转变，更是可以将这些潜在的用户直接转换为游戏用户，这是掌机做不到的。所以手机虽然优势少，但是这一个优势可是相当重要的武器，掌机的每一个优势比作鸟枪的话，手机这个唯一的优势就要比作大炮了。

掌机和手机他们都有着自身被对方无法抄袭的优点，这也是他们自己的最大优势，巩固好这些优点，也是他们之间战争的筹码，大多时候可能双方都不想有冲突，但是在发展的道路上，双方势必有着大大小小的交锋，毕竟赢取利益才是一个企业最终的目标。掌机和手机的游戏市场之争到底是如何，而接下来又该何去何从，下面就让笔者首先为您介绍在游戏机历史上掌机和手机的两大交锋史。

来自游戏手机的挑战

作为手机行业的霸主诺基亚公司一向有着自己独到的发展之路，不过专精是人们对它品牌的最大理解，但也是这样的诺基亚公司却有远见的看好了移动游戏之路，这也为自己和手机运营商打开了崭新的道路，于是经过长达一年多的宣传与包装，终于在2003年10月7日发布了世界上第一款移动游戏终端N-Gage，也就是世界上第一款游戏手机。

↑N-Gage是游戏手机的代表，但外形上让人排斥

这也是唯一一次以游戏应用标榜的手机发布，当年所造成的业界轰动自然就不言而喻了，而且N-Gage还是由世界上最大的手机公司诺基亚所发布，单从公司的实力上讲，诺基亚的实力是远超当时的任天堂。有着强大的公司做后盾，N-Gage在发售之初的底气十足。虽然初次涉足游戏业是诺基亚公司的一个大胆尝试，但前期所给以的宣传足以见得诺基亚对于N-Gage的信心，也许一个全新的游戏格局会就此诞生。

N-Gage的主要对手就是当时处于垄断地位的任天堂Game Boy Advance，也就是我们大家通常所说的GBA。GBA是任天堂公司于2001年3月21日发布的GB后续机种，经过GB时代的铺垫，GBA也是顺利的击败了来自同行BANDAI公司WSC的竞争，继续垄断着全球的掌机游戏市场，这时GBA的高度和影响力是其他任何一款移动游戏设备无可比拟的。

下面我们具体看看双方数据的对比：

机种	GBA	N-Gage
屏幕分辨率	240×160（3万2千色）	176×208（4096色）
游戏载体	卡带	卡带+下载
发售日期	2001.3.21	2003.10.7
售价	99美元	299美元
全球销量	8150万台	300万台

N-Gage的机能让当时的手机业眼前一亮，毕竟当时的手机游戏大多就是画面简单的小游戏，屏幕虽说算不上大，但和GBA的差距也不大，而且一些3D游戏可以流畅的运行，在机能方面并不会输给GBA。不过结果往往是现实而又残酷的，从最后的销量上不难看出N-Gage的惨败，仅仅300万的销量也许随便的一款诺基亚手机也要比它更多一些，但N-Gage的失败并不是输在简单的竞争关系，而是从这个产品的想法诞生时就有着种种的内忧外患，加之初涉游戏界懵懵懂懂的诺基亚以及霸者任天堂的存在，这些因素决定了N-Gage美梦的破灭，下来就为大家仔细分析下N-Gage失败的原因和它又带给我们什么样的变化。

N-Gage的四大败笔

●想的好不如做的好

N-Gage对于诺基亚是一场手机产业的革命，它是一个大胆且全新概念下的产品，诺基亚觉得可行，但是对于广大的用户他们真的可以接受吗？

首先从外形方面，N-Gage为了体现自己游戏手机的概念，从设计上尽量的贴近了游戏的用户，充分融合了掌机本身的设计要素，所具备圆滑的外形和手感十分贴近GBA，并且具备了八方向的方向操控键，搭配绚丽的全彩屏幕和华丽的3D游戏确实让人看起来很有游戏的冲动。诺基亚也表示N-Gage吸引的人群是30岁左右的游戏玩家，但是不要忘了N-Gage是搭载着游戏功能的手机，而不是搭载着手机功能的游戏机，显然N-Gage的外观表现贴近后者。

游戏虽然好玩，但是对于购买N-Gage的用户来说手机的功能也是十分重要的，一个充满了游戏外形的手机这本身让上班族们退避三舍；其次，不少用户都表示N-Gage的外形虽然打游戏时手感十足，不过在打电话的时候就显的有些滑稽，而且N-Gage的游戏卡是位于电池下面，玩家要换游戏的时候还需要关机、拆下后盖、取出电池后才能更换游戏，种种购买者的反应也表明了N-Gage的定位以及设计并不能令人满意。

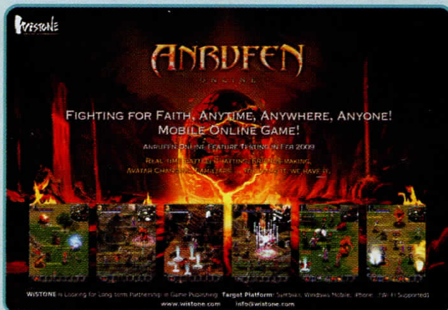
●产品价格、品牌的劣势

作为N-Gage最大的敌人，莫过于在整个地球热卖的任天堂GBA，从GB时代积累起的强大忠实用户是任天堂的宝贵财富，同时任天堂的品牌就如同告诉玩家卓越的游戏可玩性，这些任天堂长久以来积累的优势是很难被打破的，特别还是对于初出茅庐的诺基亚来说。虽然品牌的知名度高，自身企业的文化也深入人心，不过玩家们并不买账，对于那时的玩家来说只有GBA是最好的掌上游戏设备。

本身发售就比GBA要晚两年，而且自身的形象和品牌在玩家中又输给任天堂，本应该是一个笨鸟自知笨就该早应对的开局，但诺基亚太过自信于N-Gage的战略，丝毫没感觉到这其中的巨大压力，一个299美元的售价顿时让感兴趣的玩家都先凉了一半，要知道GBA SP也才99美元的售价，而且造型方面更加优秀，本身落后于对手但又在价格上能折合三台GBA，这些种种让普通玩家早早的就放弃了N-Gage，N-Gage对大多数人来说也只是新闻和茶余饭后的话题而已。

●游戏资源有限

一个游戏平台究竟能否走下去最重要的不在于自身的品牌，也不在于自身的价格，更不在于强大的机能，而是在于是否有着强大的游戏资源去支撑这个平台，毕竟硬件本身只不过是载体，而游戏才是硬件精彩表现的寄托，没有大量优秀的游戏，硬件的平台又怎么卖钱，硬件和软件是互相结合的互利体系。



↑N-Gage上的一些MMO游戏还是很不错

虽然前期诺基亚就与EA、Activision、THQ、SEGA等著名游戏开发商签订了协议，但是还是无法对抗GBA那以千来计算的游戏数量，而且诺基亚所签订的游戏公司也只是将N-Gage当做副业之一，并不能全心投入的去制作属于N-Gage上的大作，毕竟没有太多的许诺和利益，多的只是互相的观望。GBA和N-Gage双方的游戏阵容可谓天地之别，而游戏厂商也更明白哪个平台才会给他们带去更多的销量。最终N-Gage上的一些卖的好的游戏也不过是：《Atari经典游戏合集》《拳皇EXERME》《Payload》《分裂细胞》等这样的中低端游戏作品，比起GBA上《口袋妖怪：红&绿》的名气和吸引程度都差的太远，更不要说口袋那1300万的怪物销量了。

●后续产品的失败

N-Gage一经上市便引来了雷声一片，上面所述的种种原因让这个手机行业的霸主顿时没有了威风，一时间N-Gage成为了个大媒体的众矢之的，诺基亚公司也在短短的半年后就推出了N-Gage的后续版本N-Gage QD，QD比起原版更加精简，去掉了立体声以及收音机功能，在外观和按键上都经过了重新的修改，而且更是比原版降低了三分之一以上的售价，看得出诺基亚想以更加低廉的价格吸引玩家。

不过这个时候GBA早已牢牢坐稳了移动游戏设备的王座，大量游戏的支持让N-Gage相见拙行，QD的廉价推出虽然为N-Gage带去了一定的销量，但是比起GBA改进机型SP的巨大变化，QD所带来的效果基本可以归为零，而且没用多少时间PSP和NDS的发布更是让N-Gage成为了绝对的历史。

N-Gage带来的创新

●联机模式的无线革命

N-Gage也并不是完全没有想法，其实它就率先强化了游戏的多人互动性，当然多人游戏联机在GBA的时代也由任天堂进行了强化，不过那时的GBA虽然已经搭配了联机的功能，但是在使用方式上十分的不便，玩家们需要通过一根连接线来互联GBA进行联机或者数据交换。作为手机厂商的大哥，诺基亚自然有着自己的方式，蓝牙技术是手机设备上率先使用的连接技术，而诺基亚的N-Gage自然搭载了蓝牙功能，除了手机本身的应用，N-Gage还将蓝牙作为一种联机的方式，玩家们的N-Gage可以再10米左右的距离通过无线蓝牙进行联机，这在当时可以算作是无线游戏联机的一大进步。

除了蓝牙的多人联机技术，N-Gage更是提出了通过移动网络联机的概念，玩家通过手机的移动服务商的GPRS进行游戏的互动，并首次让大型手机网游成为了可能，不过当年并没有现在像3G网络这么高速的传送，所以多少还是有些延迟，不过N-Gage蓝牙和GPRS并行的联机模式还是得到了玩家的肯定，不但玩家可以自由选择自己最适合的联机方式，还有一些不错的大型网络游戏到现在还被玩家津津乐道。

●全新的游戏运营模式

比起传统的游戏机，N-Gage采用了一条完整的游戏发售以及价值体系，不但在整体的技术上主宰着N-Gage游戏，更是从发行和售卖体系上占据了完全控制的地位。每一款N-Gage游戏都需要通过诺基亚自身的零售体系到达玩家手中，这其中每个环节诺基亚都可以去操控。

而在后期游戏则大多

通过N-Gage的游戏网络，同样诺基亚也是全权控制着整个系统的流动，这在当时也损害了移动服务商的利益，对他们来说N-Gage并不能给他们带去任何的好处，这在当时的环境下是十分难得的场面，N-Gage也形成了一种崭新的移动游戏运营模式，虽然N-Gage并没有成功，但是这种模式的形式却间接影响到了接下来的另一场交锋。

N-Gage的完败

N-Gage的出现为掌机和手机之间的竞争揭开了新的篇章，从诺基亚前期的宣传到N-Gage的盛大出场，足以见得掌机游戏市场竞争的白热化，更加便捷、自由、随时随地的游戏方式并不会以一种固化的方式来体现。虽然N-Gage以惨败的形式被GBA击败，但是它也带给我们很多的亮点，从这个时候开始手机时时刻刻都在蚕食着本属于掌机的游戏市场，也许并不是夺取了，而是这个市场越来越大，能给玩家的选择也越来越多。值得一提的是N-Gage QD也正式在中国发行并推出了很多优秀的中文游戏，而N-Gage的游戏平台也有中文的一片净土，可惜诺基亚公司表示将在今年年底正式关闭N-Gage的平台和服务，而这些N-Gage的游戏也将转为诺基亚Ovi商店的一部分，就此N-Gage完全的告别了我们。



↑iPhone版《LP》更宅更贴身

虽然N-Gage正面迎战传统掌机的失败，但这并没有阻止手机厂商的野心，毕竟手机的机能越来越强，它们可以表现出掌机可以展现的任何精彩，正面暂时无法抗衡，但是渐渐通过迂回成长来完善手机的不足，只经过了短暂的休息，就迎来了掌机和手机的第二次交锋。

全新革命席卷全球

随着N-Gage的失败，游戏手机的概念似乎从此烟消云散，毕竟连手机霸主诺基亚都无能为力的事情，谁又可能做得到呢。的确，如果是要面向游戏而制作的手机也必然会出现N-Gage那样定位上的尴尬，从此各个手机厂商也不再有游戏手机的概念，而掌机市场却因为索尼的加入也变得更加多元化，掌机之间的竞争成为了前期最大的看点。手机界经过了几年的沉寂，由苹果公司发布了iPhone智能手机，这款集合了移动电话、宽屏多媒体和畅游网络三大功能的手机带给了整个手机界新的革命，这份革命就如同iPod当年改变了MP3的市场一样，不止是硬件上的突破，更是在整个概念上的改变。

苹果公司在产品的设计上一直将简约和流行完美结合，iPhone也同样如此，圆滑的边角让使用者更加亲切，平滑的宽屏屏幕更是让人感到科技所带来的进步。同时iPhone在硬件上的配置也是属于一流，特别是那块3.5寸的屏幕，不但让手机狭隘的视角更加开阔，更是具有当时很少用到的电容感应，通过这种改变让触摸屏的触摸方式也更加多样化，多点触摸的应用让屏幕可以快捷的进行更多操作，也逐渐将手机带入到全触摸操作时代。

iPhone的出现并没有直接和掌机面对面的进行交锋，毕竟它也不是一款以游戏为卖点的手机，而是在自己发展的时候不断的学习进步，寻找自己最适合的模式，以一种先磨练再挑战的方式，现在虽然只有短短的3年多，但是它已经是掌机们的最大威胁，不管是从用户还是从应用，双方的交锋也是非常的激烈，iPhone的壮大和发展速度却远远的超过了掌机们预想的那样。在第二次交锋的时候也已经不是任天堂的独斗了，NDS、PSP、iPhone三家的竞争带来更多的精彩。

下面我们具体看看双方数据的对比：

机种	NDS	PSP	iPhone
屏幕分辨率	256×192×2（26万色）	480×272（1600万色）	320×480（1600万色）
游戏载体	卡带	UMD+下载	下载
发售日期	2004.11.21	2004.12.12	2007.6.29
售价	149美元	199美元	599美元
全球销量	12513万台	5590万台	4280万台

从性能上来说，iPhone和PSP在硬件的配备上占据了上风，而且应用方面也不只是单单游戏。但从软件上来说NDS拥有大量的任天堂出产的招牌游戏，而且自身的品牌影响力高，NDS所面向的用户群也是下至6岁上至60，以简单又好玩的理念占据了绝对的市场。PSP和iPhone则在很多方面都类似，所以主要还是由PSP直接面对iPhone的挑战，至今为止PSP在NDS和iPhone的双重夹攻下逐渐的开始萎靡，虽然说这个最主要的原因是来自于索尼自身的问题，而现在iPhone矛头直指NDS，任天堂也表示自己现在最大的敌人已经变为了iPhone。

在销量方面NDS占有了绝对的领先，全球一亿两千五百万的销量也超过了GB成为全球最受欢迎的移动游戏设备。老对手索尼的PSP销量也达到了5590万台，这对初次涉及掌机平台的索尼来说，这也算做不错的成绩，毕竟去年以前索尼的电玩部门最大的顶梁柱已经是PSP了。iPhone 4280万的销量也让人刮目相看，要知道它要比它的两个对手晚发售三年左右，而且价格更加昂贵，不过它的定位和功能十分令用户满意，而且它的价格以高端智能手机的定位来说也不是让人不能接受。以iPhone现在的普及速度，超过PSP是板上钉钉的事情，但是否能超过NDS还需要假以时日的验证，不管如何它的速度已经很惊人了，每增加一个用户都间接的影响到了NDS和PSP的市场。接下来就让我们一起来看看为什么iPhone能在这短短的时间里对掌机市场造成巨大的冲击。

iPhone的闪光之处

●全新的游戏销售模式革命

iPhone作为目前最流行的手机，它的价格却不是大众化的价格，但却能吸引到众多的用户去购买，最大的的优势就是iPhone将游戏软件发行和手机牢固的结合在一起，通过app市场直接由软件开发商向手机用户提供他们想要的游戏和软件，而用户也可以十分方便的选择自己想要的游戏和软件，这一种发行模式的改变就如同iPod当时改变了传统的音乐发行渠道，从而带领大家进入新的网络音乐发行渠道一样，iPhone所带来的不只有强大的机能，更是对手机游戏和软件发行的新革命。

事实也证明苹果公司继iPod之后iPhone革命的成功，巨大的用户人群和市场中丰富多彩的游戏和软件。新的模式直接避免了软件和游戏开发商们在发行渠道所耗费的成本，现在他们只需要将游戏和软件放在app市场中就能让iPhone用户通过网络购买并下载，而且app市场的分红模式同样优秀，更多节省下的利益直接由开发商们获取，这也是app市场丰富多彩的原意之一。

●中低成本游戏的乐园

有了iPhone新的发行模式，app市场中的游戏和软件数量也是直线上升，这除了前面提到的分红简单优秀外，更是因为这种发行模式更加简洁，让一些中小开发商不用耗费过多的成本在发行本身，app商店的发行标准也自然没有传统发行渠道严格，很多游戏都是个人开发并在市场中发行，游戏自然以简单的小游戏为主，很多游戏都以iPhone自身的重力和触摸功



能作为基本玩点。大量小游戏不断的涌现在app商店上，而且价格十分便宜，这对发行人和用户来讲都是好事，这些游戏的购买数量也是十分可观的。

随着iPhone市场的不断扩大，一些大型的游戏开发商也对iPhone游戏好奇起来，虽然利润没有传统游戏高，但是低成本和快捷的发行渠道都是吸引力十足，所以现在我们也能经常看到日本的一些游戏大厂将自己的名作发布在app的软件市场里，这其中就包括了《合金装备》《街霸4》《生化危机》等著名的游戏系列。现在的游戏厂商已经将iPhone当做了重要的市场之一，一些新的游戏也及时的在iPhone发售扩大自己的影响力和市场，更有《LOVE PLUS》这样制作比NDS原版更加有卖点的游戏。

●多媒体功能魅力无限

大家都知道PSP在对抗NDS时最大的优势就是搭载的多媒体功能，索尼在初期对PSP最大的野心除了占据掌机市场以外，另一个野心就是想统治移动多媒体的领域，于是UMD电影伴随着PSP而出，不过这种笨拙的载体仅仅在不到2年的情况下就被遗忘，但PSP本身也是拥有播放MP4和MP3等的多媒体功能，一些成年玩家再购买时会考虑到自己的多媒体应用而去选择PSP。



↑手机深入到现代人的生活中

iPhone的多媒体比起PSP来有过之而无不及：第一，苹果的iPod已经走俏全球，它所带来的音乐效果和品牌效应已经不是索尼早已过时的Walkman品牌可以比拟的，而且iTunes的强大在线支持更是丰富了iPhone的多媒体资源；第二，相比于掌机，手机本身就是现代人生活的必须品，在移动娱乐方面也是，与其多带一个PSP，不如购买直接有多媒体功能的手机，这种现实的概念让对游戏需求并不高的玩家更好的选择iPhone；第三，在外形设计和携带方面iPhone可以说更难找到自己的对手。这三条让宣扬着多媒体应用的PSP备受打击，这在一些市场调查中都是显而易见的结果。

iPhone它也有不能

●缺乏游戏的手感

作为貌似已经无所不能、天下无敌的iPhone，它自然也有着属于它的死穴。其中最大的死穴就是游戏时的手感，为了避免N-Gage当时的定位失误，iPhone的外形设计上还是以标准的手机应用而设计的，它对游戏的操作只能通过触摸以及重力来实现，这些基本的操作只适用与一些简单易玩的游戏。这个问题对于动作和格斗游戏更加明显，虽然通过模拟的触摸可以实现这类游戏的操作，但是在操作性上极差，一些需要反映和组合的操作基本很难实现，所以纵使它机能再强大、游戏再多，这些都改变不了它外形手感不适合游戏的问题。

●游戏容量以及表现力

iPhone虽然从硬件配置上已经超过PSP，更是远超NDS，但是它毕竟是款智能手机而不是游戏手机，它的主要性能还是分配还是在本身的电话系统上，运行一个相同的游戏要比PSP和NDS耗费更多的资源。在游戏的性能上稳超NDS不成问题，但是和PSP比起来还是稍微处于下风。这个话题也是很多玩家喜爱讨论的话题，动则硬件参数，要不直接搬新闻中的图片进行画面的对比，图片毕竟只是图片，很多都来自于开发平台的截图而非实际运行时的画面，真的想一寻胜负的话不如找台iPhone和PSP对比下里面强调画面的游戏便可得知。

另外iPhone上的游戏都是通过app商店直接购买和下载，所以游戏的容量都有相对的控制，这也造成了iPhone上的游戏往往趋于简单，这不只是游戏模式或者内容上的缺少，更多的时候在游戏的贴图、音效等方面都要低于PSP平台的游戏，毕竟如果将游戏做的太大，对iPhone的用户来说下载的过程就是一个煎熬了，而且iPhone的游戏也是需要耗费自身的容量，并不能借助其他外在载体。

硝烟继续，主角换人

看了以上笔者的介绍，大家也对iPhone为什么能冲击到掌机有所了解，这些自然也不是笔者的空头分析。在美国2009游戏市场的报告中，我们不难看出iPhone给传统掌机带来的冲击。这份报告中iPhone游戏的市场占有率已经由2008年的5%上升到19%，而PSP由20%掉落到11%，NDS也由75%滑落到70%，能从NDS和PSP这两个已成规模的掌机中抢去巨大的掌机游戏市场份额，这是iPhone强大实力的最直接证明。不过在游戏的收入方面iPhone则是由1%上升到5%，可见iPhone游戏低廉的价格和丰富的种类对市场的冲击十分强烈，但是中低成本的游戏在收益面和影响力上还是没有传统的游戏高。

iPhone的壮大带来了手机和掌机的第二次交锋，但是这次并不像第一次一样出现显而易见的结果。iPhone虽然现在从数据上说还处于三家的最后一位，但是以它的发展速度来看还会继续爬升；而PSP自身在和NDS的竞争方面处于劣势，寻求全面发展的PSP现在也在后起之秀iPhone的打压下恐难再有作为；处于领先地位的NDS以其他人无法模仿的游戏攻势继续着自己的霸主地位，这个地位还不是现在的iPhone和已经疲软的PSP可以战胜的，现在形成了一个没有败者的局面，每一家都有着自己的收获，也有着自己无法动摇的用户和市场。

iPhone虽然只发布了3年，但是却带来了3个不同的版本，外观和功能虽然变化不大，但是每一版带来的销售量都是可观的；NDS则陆续发布了NDSL、NDSi以及分支NDSLL，可以说每一代都能顺利的接班，每一代也有着吸引人的新地方；但是索尼的PSP却毫无心意，从1000到2000可以说只是外形上的修改和内存的升级，但是3000并没有吸引人的变化，网络战略的PSP go则成为失败的作品。

不过事情都要向前看，NDS和PSP发布页有快6年的时间，他们在新人iPhone的冲击下还是会缺少锐气，而且这世界发展的越来越快，现在三方都有着自己的新的想法，毕竟老牌亮了就是该出新牌的时候。iPhone 4G的各方面情报已经多不胜数，从这些情报里面我们可以得知，这次4G带来的不仅仅是手机制式的改变，而是更强大的硬件以及所搭载的性能，苹果也更加重视手机游戏的应用，誓将夺取任天堂的霸者地位；霸者任天堂虽然并没有被iPhone造成太大损失，但是他也预见到了iPhone的强大，并公布了新机型3DS的消息，虽然现在公布的数据并不详细，但是裸眼3D的屏幕以及NVIDIA的芯片证明了这次任天堂将从创意和机能双管齐下；虽然苹果和任天堂都把目光放在对方身上，但是索尼也同样拥有打乱格局的实力，不过这次一向视人于无物的索尼则低调了很多，毕竟自己已经是无路可败了，关于索尼新机种的外界分析和报道不断，但始终没有官方的任何信息，一切将在今年的E3上揭晓。

战国时代的来临

iPhone的成功为手机的游戏之路打开了一盏明灯，同时也为一直毫无外敌的掌机们敲响了警钟，以后的竞争将更加激烈，这不仅仅是在苹果、任天堂、索尼的三家之争，更多手机界的群狼都从苹果开好的路加入了战局，这其中就包括苹果的老对手微软以及互联网巨人谷歌。

以机能战天下的Windows Phone 7

Windows Phone系列的智能手机一直是微软旗下的老兵，本身还算过的稳稳当当，不过近几年在iPhone和Android的攻势下完全没有招架之力，微软经过几次抗争也是毫无优势，大也有自生自灭的打算，谁知今年峰回路转，微软不仅没有打算放弃智能机领域，更是频繁的放出WM7系统消息，其中就有WM7系统下的3D游戏画面截图。

从游戏的画面来看，WM7游戏的机能不会在iPhone之下，如果能有微软的全心投入，我们就有理由相信WM7智能机在游戏的市场竞争力上也会大大加强，而且以微软的做事风格，旗下的Xbox系列阵营游戏也将有登录WM7智能手机的可能性。不过WM7从目前公布的硬件需求来说在智能机中也相对过高，WM7手机的价格是否有和iPhone竞争的优势就让我们拭目而待。

开源时代的小绿人Android

互联网巨人谷歌一直强调创新和大众化，于是和其他智能手机不同，安致（Android）智能手机也走的是大众化路线，因为系统是免费开源，所以使用安致系统的手机越来越多，这其中不但包括高、中、低档、山寨等不同的手机，更是有MP4、电子书等电子移动设备的加入，安致的阵容也是在飞速的发展中。

不过安致也因为硬件上的不统一性限制了其本身在游戏上的发展，电子市场中的游戏还是以简单的小游戏为主，但是有强大的系统和网络应用做后盾，一些联机休闲游戏却意外的受到更多欢迎。但是目前比起iPhone来说不管在数量还是游戏性能都是有明显的距离。不过谷歌也有意识到手机游戏也是竞争的一个重要因素，就在前不久也宣布在后续的系统中将支持OpenGL ES 2.0，这就会将安致在3D游戏的性能提高到与iPhone相同的地步，所以在新的竞争中，安致系列手机依然会不甘示弱，将在游戏市场上大展拳脚。

优胜劣汰是一切的准则

不过现在在技术和定位上还是有着不少的瓶颈限制掌机和手机，双方无论如何都不可能将对方直接击败，而是一种在互相竞争中又不断的发展和学习的姿态，不断的吸收对手的优点又持续发展自己的优势。下一代的掌机也将更重视网络化，更多网络的应用以及游戏网络功能将呈现在玩家的面前，掌机和手机在游戏的争夺上，只有领先者没有淘汰者。

在新的战争中无上的王者究竟是掌机阵容充满创意的3DS，还是隐居山林的PSP2，或者手机阵容发展迅速的iPhone、实力雄厚的WM7和大众路线的Android，他们每一个也让我们玩家兴奋不已，有竞争才有更快的发展速度，不管这场新的战争如何收场，玩家们总是可以获益其中，就让市场和玩家去决定这场战争的胜负。 □文/文远流长

神游iQue DSi体验会继续进行

汉化专递 EXPRESS CHINESE

由神游公司代理的行货版iDSi自从今年初在国内正式发售以来，一直是将宣传和合作的主要对象放在上海的大型卖场内，以“体验会”的方式进行宣传。在体验会上，到场的玩家可以现场体验已经内附在主机中的《任天狗狗》，以及《趣拍拍☆炫靓俏饰秀》、《一下下马力欧医生》、《纸飞机挑战》等创意十足的软件，还可以通过iDSi特有的方式玩照相、玩音乐。参加活动还能获得《任天狗狗》主题礼品一份。据悉，这种体验会的方式还将继续举办下去，从4月24日开始的每个周六日上午11点到傍晚，分别在上海、广州和深圳几大城市的大卖场举办，详情可上神游官网查看。 □文/北斗



←除了少数几个大城市外，大部分国内玩家都没什么机会去“体验”了。

《质量效应》360版汉化可能

好——消息！XBOX360上的《质量效应》系列将有可能由3DM推出汉化版。尽管经历了年初的汉化组解散风波，不过实际上3DM的汉化组并没有真正解散，而是拆分成了不同的汉化小组继续进行着汉化工作。曾牵头负责360版《生化危机5》的不死鸟也在论坛上专门发帖表示：”质量效应系列的360版本汉化在技术上已经实现。汉化补丁很可能多平台发布。在技术研究领域技术组也会往多平台发展。”

也就是说，360汉化版的《质量效应2》已经解决了技术方面的难题，相信不用等太久就有可能等到由第二款由我国民间汉化组发布的360中文游戏了。负责360版本作汉化工作的轩辕汉化组的吉猪表示：“在轩辕汉化组的努力下，1代和2代的汉化技术问题均已解决，效果非常完美，目前汉化正在紧张进行当中！目前文本已发送70%左右。”



NDS汉化：电子小说《九十九滴眼泪》

近期掌机汉化方面可谓冷清的很，PSP方面干脆一款都没有，NDS倒还好些，有一款《九十九滴眼泪》。其实这款游戏的日文原版早在08年就已经发售，因为汉化工作量的缘故，直到最近才由有爱的玩家们彻底完成了汉化工作。

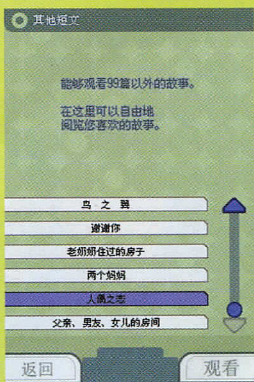
本作是由NBGI与早稻田大学联合开发的以“催人泪下的故事”为主要内容的新形态电子小说软件。在游戏中提供了可以使读者感动的故事共计99个，而且这些故事全部都是经过严格挑选并经过调查及测试才决定加入的优秀内容。这些故事涵盖了家庭、恋爱、婚姻以及友情等几个主题，每个故事大概需要10分钟阅读，在阅读中还穿插了美丽的画面和动听的音乐。

游戏的玩法是首先要回答各式各样的提问，然后系统将抽选出适合自己的“哭泣物语”。该游戏中的印象角色，启用了女演员入山法子，从游戏的封面到CM及海报，都有参与游戏的宣传。片头曲“こころのしずく”以及片尾曲“Tiny Star”都是为本作全新创作的原创歌曲。



↑每个故事虽然短小，但写得都非常不错。

说到本作具体的汉化过程呢，最早的汉化其实是由星组开的坑，后来经过一段时间的沉寂之后，由Pluto强烈要求重新开坑。于是星组慷慨提供原先已完成的翻译文本，其余文本在翼之梦广大汉化组朋友们的相助下，终于得以完成汉化。因为是电子小说类的作品，而且也想将原文精髓玩好的翻译过来也需要翻译和润色工作者们投入大量的精力和反复修改，因此整个汉化工程中的参与人员数量可谓相当庞大，汉化版发布时工作者们的感言就有很长一段篇幅。



↑一共有两百多篇小故事，会根据你开始的选择给出99个。

恩，虽然本作并不是一款“正经”的掌机游戏，而是一个电子小说，但是经过小编的实际试玩，发现里面的故事确实还是挺不错的，所以这里也借机向各位NDS玩家推荐一下，尤其是女性玩家。另外，因为日文原版中的故事也并没有使用什么太过晦涩的语句，所以有一定日文基础的朋友也可去找来日文原版看看，就当是顺便做做阅读理解好了。

此次汉化版是以补丁包的方式发布，玩家需要先准备好日文版ROM并下载汉化补丁包，然后进行解压缩补丁包，得到Patch.exe及patch.dat。运行Patch.exe，点击“选择”，文件类型设为“ROM”，选择游戏的日文版ROM。再点击补丁，耐心等待片刻即可搞定。

台湾微软亚太总监专访

Steven Blackburn（史提芬·布莱克本）现担任微软亚太暨大中华区娱乐装置事业处游戏总监，办公室设于新加坡，专责管理亚太及大中国地区XBOX及PC游戏两大事业群，同时也负责建立与微软与亚洲各大主要游戏发行厂商之间的沟通。

Steven在微软服务超过7年，自2006年来到亚洲后，他负责开发亚太地区的游戏发行业务，最初他担任第三方游戏厂商客户群经理，合作对象包括Ubisoft、Take 2 Interactive、KONAMI以及 SQUARE ENIX等大型游戏开发公司以及发行商，将许多精彩刺激的游戏引入360平台。在此之前，Steven服务于微软欧洲地区的核心团队，管理微软在欧洲与游戏开发及发行商间的关系。

——相较于前几年的《蓝龙》、《失落的奥德赛》来说，去年Xbox 360在微软发行的日式游戏阵容上似乎显得有些薄弱，后续是否还会其它微软发行的日式大作推出？

史 微软一直以来都与日本的游戏开发商们都有着紧密的合作关系，而且从2010年起将会有一系列360上的日式强作游戏推出，包括CAPCOM的《勇闯尸城2》、《失落的星球2》，KONAMI的《合金装备：崛起》，SQUARE ENIX的《装甲核心：进化》等。

——由于Xbox是由微软推出，因此许多玩家对Xbox平台一直有种“美国主机”的印象，不知道微软在亚太地区及日本地区有采用什么经营策略来克服这种先入为主的印象吗？

史 以亚太地区来说，就涵盖了包括新西兰、澳洲、台湾、香港、马来西亚、印度尼西亚、新加坡、韩国等许许多多不同的区域，这些区域不论是文化或习惯都有很大的差别。虽然各地的经销代理商会有因地制宜的做法，不过就微软的角度来说，我们并不会刻意去区分哪个地区该采行什么策略，唯一不变的宗旨就是“提供最好的游戏来满足玩家的需求”。

目前Xbox平台在亚太地区已经发行超过500款游戏（含Xbox LIVE Arcade），微软将以“游戏体验”为主轴，我相信只要持续推出优质游戏，那么不论在哪都能吃得开。

日本地区因为性质比较特殊，因此有另外的团队在负责经营，这部分并不属于我的管辖范围，不过为了协调游戏发行等业务，各地区的团队还是会经常保持紧密的联系。

↑对于大家都很关心的360版FF13会不会中文化的问题，史提芬没给出确切回答。

——SCET在台湾电玩展中发表《最终幻想13》将会推出PS3中文版，先前也有许多台湾Xbox 360玩家非常关心FF13是否会在亚洲推出360版或是否有机会中文化？

史（大笑）似乎大家都会问到这个问题呢，不过我也只能请各位去问SQUARE ENIX了，毕竟决定权是在SE手上，微软无法越俎代庖替原厂表示什么意见。 （未完待续）

SUPER MARIO GALAXY 2



NINTENDO Wii **Wii**	本刊译名：超级马里奥银河2		发售日未定	
	动作	任天堂	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

2007年11月1日发售于Wii的《超级马里奥银河》大获好评，任天堂现在终于决定推出玩家盼望已久的续作《超级马里奥银河2》了！新作中耀西（ヨッシー）作为马里奥的搭档登场，两人都磨练了一身新本领等着大家。任天堂官方不断放出新的内容吸引玩家的眼球，大概到游戏发布前夕都还会陆续放出各种消息。《新超级马里奥兄弟》Wii中增加的4P功能是否让你玩得很过瘾呢？朋友同乐的设计在这里一样是有的！2P可以控制小星星奇可（チコ）来帮助马里奥哦！马里奥和耀西的新技能，以及多种多样的翻新版星球肯定都能让大家获得大满足！本篇将用大量篇幅来介绍《超级马里奥银河2》的各种新要素！ 口文/翅膀



马里奥耀西同

可爱耀西加入 银河之旅更加有趣！

任天堂是众所周知的明星工场，耀西的首次登场是1991年的《超级马里奥世界》，当时只是马里奥的坐骑。随着耀西的人气暴涨，在《耀西的蛋》里面成为了主角，那款游戏是Famicom和Game Boy的PUZ游戏。在动作游戏里面当主角是《马里奥世界2：耀西岛》。


每个星球都是有重力的，所以即使在上面乱跑也不会掉下去，尽情飞奔吧！



钻头穿透整个星球 勇猛冲向星球的另一侧！

本作设计了使用钻头的新动作！让马里奥拿着钻头，走到较柔软的土地上。晃动Wii遥控器，马里奥就会以一发不可收拾的强大动力向地底前进。巧用钻头，还能直接给星球另一侧的敌人致命一击，还可以进入星球内部的空洞哦！





再游银河世界 行玩遍多彩星球!!





超高难度关卡层出不穷！

《超级马里奥银河2》中的关卡充满新鲜感。有不断冒出巨型敌人的关卡，还有像火山一样的关卡等等。其中不乏让前作通关的玩家都觉得非常棘手的超级难关！有些关卡中蘑菇、水管、连金币都巨大化了！还有可怕的巨龙等着马里奥！



马里奥&耀西&星球全面升级!!



全新的能力1 气球耀西

耀西可以在一定时间内一边吐气一边慢慢上升，就像一个充满了气的气球，变胖的耀西也很可爱哦（笑）。不过这个绿色大气球是在慢慢放气的，如果在标记空气剩余量的绿色横条耗尽之前，耀西和马里奥还没有抵达目的地，就有可能要从起点重新来过了！



全新的能力2 光明耀西

宇宙是个黑暗无边的世界，没有小星星照亮前方路的时候怎么办？耀西挺身而出啦！披上“黄金甲”的耀西可以照亮周围一定范围，不过这是有时限的哦！



↑马里奥大头变成星球啦！这个飞船长的真有创意，不愧是专船！



危难时刻的马里奥 马里奥被吞？

↑血盆大口瞄准了马里奥！马大叔是否能够逃脱恐怖袭击，顺利收集到星星呢？以后是否还有更可怕的关卡？



耀西在前开路！

马里奥大叔的专属飞船 “星船马里奥”

用马里奥收集来的星星碎片做动力，马里奥大头形状的飞船可以载着马里奥去别的星球探险。在这个马里奥的“专船”上，是否有马里奥独享的豪华设施呢？



耀西掌握的特殊技能 拉拽!!

耀西可以用自己的长舌头把马里奥够不到的地方拉过来哦！无法跳过去的地方怎么办？耀西能用舌头把遥远的平台拉过来，不就变成路了吗？没有路可以创造路嘛！

万年被劫的碧奇公主 马里奥再做大英雄！

《超级马里奥银河2》中碧奇公主邀请马里奥观赏百年不遇的流星雨奇观，在去城堡的路上，马里奥遇见了迷路的奇可（**チコ**），好心的马里奥想带着奇可一起去城堡，但这时候城堡里面发生了一件可怕的事情——碧奇公主“又”被库巴绑架了（果然）！于是马里奥就开始了星河之旅，目的还是拯救碧奇公主。



耀西掌握的特殊技能 滞空跳跃！

这是大家所熟悉的耀西的技能之一。跳起来的时候可以滞空，用来延长离地的时间，相当于小小的飞行。这样可以抵达更高的地方，或者跳过较宽的沟壑与庞大的障碍物。





全新的能力3 冲刺耀西

火红色的耀西可以全力冲刺！平常望而却步的陡峭坡道可以轻松登顶啦！超高速的耀西甚至还会“水上漂”的功夫呢！



石井次郎跳槽LEVEL-5 与日野晃博火速研发新游戏！

CHUNSOFT的知名创作人石井次郎（**イシイジロウ**）先生日前从公司离职，而恢复自由身的石井先生已被证实跳槽到LEVEL-5，并已经开始着手研发新游戏！石井次郎开发过的著名游戏《3年B班的金八老师》和《428 被封锁的涩谷》都是很棒的有声小说类游戏。LEVEL-5则是发展势头迅猛的游戏界公司。石井先生为何要离开CHUNSOFT？他到LEVEL-5后都有哪些打算？LEVEL-5会与优秀的制作人进行什么样的合作？本篇将披露两人的访谈，让大家知道这些背后的故事。 □文/翅膀

想在新环境中做新游戏 于是成为了无业游民

滨村（记者） 首先请教一下石井先生，您离开CHUNSOFT就变成自由职业者了吗？

石井 是的。

滨村 为什么要离开CHUNSOFT呢？能讲一下这之间的来龙去脉吗？

石井 我进入CHUNSOFT就是为了制作理想的有声小说类游戏，《428》的诞生让我觉得我已经完成了这个理想。所以离开公司，打算从长计议。

滨村 原来如此。那您和日野先生是怎么认识，并想到要合作的呢？

石井 我们是2008年的FAMI通大奖上认识的，就有声小说类游戏探讨了很多。

日野 当时我们在同一个后台休息室，我见了他说的第一句话就是："我玩过《428》了"。并表示我很中意这款游戏。本来平时不怎么玩游戏的，但是我却用了整整2天把《428》打通了。

滨村 这么快！

日野 打通以后，我还玩了追加的剧情，结果大哭一场（笑）。

滨村 石井先生的作品总是特别感人，我当初玩《3年B班的金八老师》的时候，也感动的痛哭流涕呢。



日野 这么好的游戏在销量上却没有获得等值的回报，我觉得非常可惜。所以我就想，能不能帮上石井的忙，让更多人玩到这么好玩的游戏。

滨村 那么石井先生，您对LEVEL-5这个公司是怎么看的呢？

石井 起初我觉得这是个非常硬派的RPG公司，不过当LEVEL-5变成发行商以后，我的印象改变了。他们和吉卜力（GHIBLI）公司的合作也让我想了很多。这么多我想做的事情，他们到底是怎么做到的呢？很好奇。

滨村 确实。在游戏界能和吉卜力合作是很不容易的事情。这也算是个奇迹了。

石井 说到这里，我听说他抽空自己写剧本，我觉得不可能吧，他制作人的工作就已经很忙了。不过事后知道是真的，真佩服啊。

滨村 日野先生就是强到这个程度，所以《雷顿教授》和《闪电11人》系列才会那么成功啊！

第一次想为别人开发的游戏做制作人！

滨村 当得知石井先生成为自由职业者后，日野先生就想要和他合作了吗？

日野 是的。我听说这个事情以后，就觉得我们有希望能合作了。

石井 我并没有坚持非要一直做个自由职业者，对于游戏监督的工作，我也有我的执着。作为制作人，我觉得已经达到我的极限了。正好在这时候，日野先生问我要不要一起打拼，我就很开心的接受了。

日野 石井先生的作品有很多独特的地方，以及一些我实现不了的事情，我觉得能够卖座。而且我希望能够通过合作让游戏有50万、100万的良好销售成绩。我相信我们全力合作，能做出有趣的东西。而且这是我第一次主动向帮别人做游戏，对我来说也是个新的尝试。

想到了从未被用过的时光旅行的好点子！

滨村 相信一定会的！那么石井先生现在算是正式进入LEVEL-5了吗？

石井 对。正在东京的某个办公室里研发新游戏。

滨村 新游戏？

石井 恩，现在还在筹备阶段。

日野 我今天带来了游戏的印象插画和标题。不过都只是暂定的。

滨村 标题定下来啦？叫《时光旅行者》（**タイムトラベラーズ**），听起来感觉不错！

石井 时光旅行的要素是我很想做的，觉得非常有趣。这个题材要做成像电影《回到未来》或者动画《跳跃吧！时空少女》那样才够经典。

滨村 原来如此。

石井 因为我对这个题材非常有信心，我想到了一个无论过去还是现在，不管是电影还是小说，都还没有想到的点子。

日野 这个游戏可能会变成很大的系列，希望能成为LEVEL-5畅销系列之一。

滨村 真让人期待啊！这款游戏决定平台了吗？

日野 现在我们是以还不存在的主机为中心，拓展到其他游戏平台上。目前是这么想的。

滨村 听起来真是非常震撼啊！我很期待这款游戏！

新作的印象插画大公开

这是在本期访谈中所公开的《时光旅行者》的印象插画。出身于日本兵库县西宫市的石井先生，曾说过本作是以"我是以成为自己心病的神户地震为主题"的。提到石井先生，大家马上就会想到有声小说类游戏，不过本作的类型并不一定就是有声小说，石井先生表示"现在仍需保密"。就连访谈中透露的主机有关消息，还是等待正式的公布吧。

强强联手！Level5×石井次郎

成立于1998年的Level5从一家小规模游戏公司成长到现在，先后和多家公司合作。2000年成功推出ARPG游戏《暗云》，让公司在业界大获好评。02年又推出了《暗黑编年史》，以及后来的日本国全民级RPG游戏《勇者斗恶龙8》。现在的Level5正蓬勃发展着，是日本5年来发展势头较迅猛的公司。相信将来也会不断推出让玩家们满意的游戏。

石井次郎（**イシイジロウ**）是著名的游戏人。代表作品除了前文中提到的《3年B班的金八老师》和《428 被封锁的涩谷》，还有NDS AVG作品《极限脱出：9小时9个人9之门》等代表作。拥有游戏人不断挑战自我，创造革新的精神。



新作现在得以公布的只有标题和这副游戏的印象插画而已。从制作人的自信不难看出这将是一个值得期待的游戏。文中提到"现在还不存在的主机"，很容易让人联想到最近炒作火爆的N3DS。

吸取攻击威力强大!!

战斗系统中值得一提的是吸取攻击，珀尔休斯可从单个敌人或多个敌人那里吸取灵魂和武器。吸来的武器需要靠消耗吸来的灵魂来使用，可设置在十字键的任意方向作为快捷键。武器吸取需要在敌人变弱后的特定时间，配合提示按下特定的键即可。大多数敌人的武器都可以吸来自用。武器的种类多达90种以上，并且可以配合其他道具或吸取攻击时获得的吸取点数（シーズポイント）来强化武器，使武器的威力大幅增加，甚至给武器赋予新的技能。 □文/翅膀

用吸取攻击让敌人成为囊中之物!



←灵魂吸取（ソウルシーズ）不仅仅是强有力的攻击方式，吸取来的灵魂也可以用于武器的蓄力使用。



吸取敌人武器发动以牙还牙攻击

←使用武器吸取（サブウェポンシーズ）把敌人的武器抢夺过来，可以日后使用，也可以当下用它还击。

CLASH OF THE TITANS THE VIDEOGAME

タイタンの戦い

PS3 / X360	本刊译名：诸神之战			2010年5月28日
	动作	NBGI	价格未定	日版/美版
	BD/DVD	人数	记忆卡容量未定	审查预定

电影《诸神之战》在大陆票房夺冠之时，一款同名游戏即将在PS3、Xbox360上发售，本作虽然是以希腊神话主题的同名电影为原型，但是，是添加了很多原创内容而制作的动作类的游戏。宙斯之子、半人半神的主角珀尔休斯为了打败危害人类的冥王哈迪斯，而勇敢的走上了英雄之路。



←↓利用道具或灵魂来升级武器，拥有可在跳起时向三个方向发射火焰的新招“空中烈焰（スカイフレイム）”。



你与诸神的战争!!

游戏原创的元素满载，开始在神的世界冒险吧!





→各种异世界的怪物很强大，想赢取胜利就快找到他们的弱点!

强大稀奇的怪充满整个世界!

在这个奇异的世界，充满了稀奇古怪的动物。合成兽（キメラ）、独眼巨人（サイクロプス）等，都将是你的强劲对手。他们或刀枪不入，或势如闪电，一开始的你可能都无法与之抗衡。电影中只出现了巨大的蝎子、美杜莎、冥王使徒和海底巨怪几个主要的怪物，而游戏中则增加了很多原创的怪物。例如狮子、大象、山羊和老鹰合体的合成兽，挥舞巨大铁锤的独眼举人（战神里面也有类似的怪物）。不过敌人的种类越多也就意味着你能够通过吸取攻击（シーズ）获取的好处就越多！主人公的九十多种武器就是这么来的！

巨斧神剑齐上阵，斗神就要用神器！

游戏中珀尔休斯除了可以吸取敌人的武器，当然也有属于自己的武器。半人半神的他用的武器，除了攻击力强大之外，同时拥有一些特殊的技能，如补血、吸魂等。珀尔休斯共可使用四大类武器——剑（可双手使用）、锤、斧、弓，每类都有十多种武器，你可以在市场购买或在剧情、战斗中获得。除此之外，游戏中还可以让朋友加入战斗，充当2P的角色，不过2P招式、武器都并不强大，就像小跟班来帮忙，但只要主角还活着，2P就可以“死而复生”不断加入战斗。

斧



←金光闪闪（不愧神器）的斧子，它的特殊光芒会引出必杀技！

剑



↑外表凶悍的剑其实是治愈之剑，除了攻击力不弱之外，每次攻击时都可以帮助主角恢复一定的体力。是非常好用的武器！

↓可以与主武器同时使用，近身剑可快速攻击敌人。双手剑威力倍增，一样有必杀技巧。



↑恐怕只有半神半人的珀尔休斯可以挥动这么大的巨斧吧！光看个头就知道，攻击力肯定很强大！对小怪应该可以一击必杀！

广阔的冒险舞台 驰骋神的世界





↑从神象山到哈迪斯的冥界，神的世界是广阔无边的。

合作计划的背后故事与神秘新游戏！神话、魔幻题材游戏火爆出击！

BANDAI NAMCO Games 社长与Game Republic社长的秘辛访谈。本篇节选了BANDAI NAMCO Games 社长兼董事长鹈之泽伸和Game Republic社长兼董事长冈本吉起的访谈重点，两位关键人物就公司的合作过程、背后故事以及他们正在筹备的神秘新游戏谈了自己的想法。

鹈之泽 我们最初的合作是CAPCOM时代的《机动战士高达 联邦VS吉翁》，之后就是《七龙珠DS》，终于要推出原创作品了。

冈本 制作《诸神之战》经历了一番波折呢。

鹈之泽 不过因为开发时间充裕，所以品质很好。

冈本 起初赞助商居然破产了，我真担心游戏是否能跟玩家见面，好在后来与BANDAI NAMCO Games合作推出，才顺利的进行到现在。

鹈之泽 用能够引起话题的好莱坞电影作为题材，希望可以获得好评。

冈本 游戏框架基本已经完成了，现在就剩下最后的细微调整了。

鹈之泽 我对这款游戏充满信心。

冈本 另一款原创游戏就是《魔人传说》（Majin The Fallen Realm），这是一款让“无力主角”和“一开始被封住力量的魔人”合作，并使用智慧进行冒险的游戏。希望能做成让玩家“不希望这款作品结束”的好游戏。

鹈之泽 这款游戏的是按照创作者本身的愿望做出来的呢。

冈本 我希望能够把它系列化，最后达成销售百万的目标。除了《诸神之战》、《魔人传说》和《龙珠DS2：突击！红缎带军团》之外，我们还准备了一款神秘的游戏，因为开发时间充裕，所以能够一直做到我们满意为止，相信届时一定能做出让游戏爱好者尽情享乐的作品。

活在悲剧宿命中的新武将阿市参战！



以最为潇洒的方式战斗的人气动作游戏系列最新作降落于此。这次的战斗舞台被移到了号称日本历史上最大规模会战的“关原之战”上，这一影响着日本历史进程的地方注定是个多事之秋，那么这次BASARA之战又会增加怎样的新要素呢？接下来要隆重向大家介绍的就是阿市和作为敌人登场的小早川军中的新武将，阿市诡异的攻击将幻惑眼前的敌人。此外还有关于双人游戏中新机能情报的透露哦！那么，操纵东西两方的历史名将，华丽的将敌人击溃吧！ 文/北斗

刀光剑影风云再起！

作为君临天下的魔王织田信长之妹，阿市将以全新的角色高调参战，而具有鲜明性格的各个反派人物也是让人动容不已。

「你是谁……？你知道阿市……？」

幻妖言惑

阿市

武器：魔之手 声：能登麻美子

阿市是已故魔王织田信长的妹妹。早先嫁入浅井家，后浅井家灭亡又被带回到织田的家中，不久爆发了著名的“本能寺之变”。在烈火中只有阿市活了下来，而现在，她却被织田余党尊为“第五天魔王”，一心只想着逃离现实的阿市最终失去了记忆，只是遵照着他人对她所说的话，彷徨的行走于各地……

阿市的技能

	技能	说明
固有技	粉碎悲之梦	用巨大的魔手抓住敌人砸向地面。在释放的同时也可以使用一般技能
固有技	舞动尸之腕	用无数双魔手抓住周围的敌人向四周抛开，攻击范围广，同时还能吸取敌人的体力
固有技	刻下苦之伤	用两只巨大的魔手从左右抓住敌人将敌人挤压致死。发动的同时还可追加攻击
婆沙罗技		集结众多的魔手幻化成一个巨大的魔掌，迷惑不知逃向的敌人于一处，一并践踏

↑阿市的武器与之前的任何一款作品都不同，这次变成了可以伸缩自如的超级武器魔之手，恐怖之余，更加恐怖。



↑这就是魔之手的威力，先用一只魔手抓住敌人，再用另一只将其摆平。阿市撩人的身姿，即使是死在他手上的敌人，我想也不会有怨言吧！？

→不知哪里来的魔手聚在一起，像是寻求猎物的大怪物。

巨大的魔手将敌人一扫而光

「我是天海！比任何人都知道生命的价值」

招式迸发的完美火花“剑剧” 武将联手，有双也无双

和率领部队的敌武将战斗时会发生崭新的系统“剑剧”。“剑剧”是一种当武将彼此的招式碰撞在一起所突发的全新模式，如果能通过连续的普通攻击占得先机，甚至可以将敌人震飞出去，使其失去意识。而在本作的剧情模式“战国戏剧绘卷”中，画面可以从中横着分成两部分，这样就可以两人同时战斗，这对占领敌阵地和赚取连击点数都会非常有利。

双人高战斗力！



分屏下两人可以同时战斗，攻击力激增两倍以上！而且一人死亡还可由另一人复活。

在“剑剧”发生中，攻击的碰撞会发出冲击波，把周围的杂兵吹飞。

火花四溅 新系统“剑剧”

无明秋夜

小早川秀秋

武器：锅 声：福山润

小早川军的总大将，不过却名不副实，实际上是个优柔寡断的贪吃鬼，说话永远抓不到重点，完全不能独当一面，时常让周围的人火冒三丈，是毛利元就的忠实奴仆。



「我是小早川秀秋」

蔑眼傍观

天海

武器：锡杖镰 声：速水奖

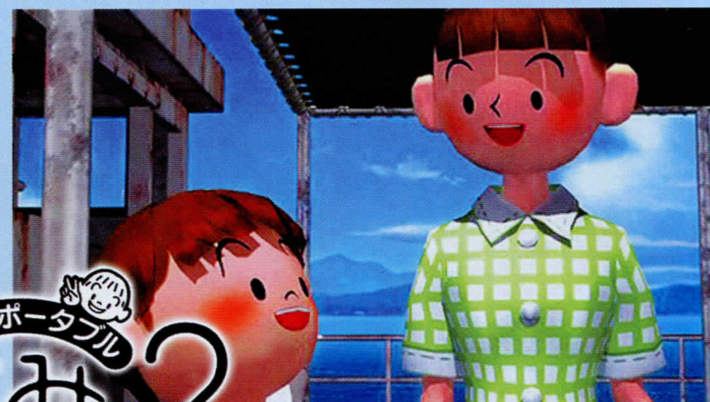
站在小早川秀秋身旁身份不明的高僧。一直在辅助秀秋，但没有人知道他的真实姓名和来历，也没有人知道他的真实意图是什么。

全新敌人 小早川军！

PS3 / Wii			
本刊译名：战国BASARA 3			2010年夏发售预定
动作	CAPCOM	价格未定	日版
蓝光/DVD	1~2人	记忆卡容量未定	12岁以上



暑假已经不远了！《我的暑假2》即将在暑假期间和玩家们见面了！PSP版的《我的暑假2 神秘姐妹与沉船的秘密》将带你在小镇富海渡过悠闲的日子。生活还是需要些刺激的东西？没问题，游戏中也会领你去深海探险，探寻沉船之谜！



ぼくのなつやすみ2 ポータブル

ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！

PS Portable PSP	我的暑假2 神秘姐妹与沉船的秘密		6月24日	
	冒险	SCE	4980日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	全年龄

我的暑假将更加有趣 假期的新人新故事！

2002年于PS2发售的《我的暑假2 海的冒险篇》这次在PSP上完全重制为《我的暑假2 神秘姐妹与沉船的秘密》！追加了大量更能让玩家享受暑假乐趣的人物及情景。这是个别具一番风味的游戏，玩家操纵主人公“我”在乡下度过充实的暑假，和朋友一起快乐的玩耍。本作是系列作品的第6部，2009年PSP上的《我的暑假4 濑户内少年侦探团“我的秘密地图”》游戏中的一部分在本作中也有涉及。大量新人物将和我一起经历新鲜的事情。捕虫当然不用说，绘画日记也是一定要写的，这次居然能够去深海探险！ □文/翅膀



主人公 我

主人公「我（ボク）」是小学三年级的男生。因为妈妈要准备生产，暑假要住在亲戚家。



挑战神秘姐妹的问题！

千代子和里佳子是关系要好的姐妹，但都很要强。究竟谁更可爱？居然由我决定！为此我要解决姐妹们提出的7个问题，这就是“姐妹任务”。





君野里佳子 妹

西瓜头妹妹是小学5年级学生。喜欢模仿姐姐的一举一动。

君野千代子 姐

活泼开朗，爱打扮的中学1年级学生。去哪儿都带着妹妹。



叔叔（源太）

40岁的大叔，经营着常客特别多的民宿茜屋。身体非常强壮，性格开朗。

阿姨（美津子）

41岁，外表清秀的她看不出是2个孩子的母亲。拥有不输给们的开朗和活力。



小茂

喜欢恶作剧的小学二年级学生。胆子小，又爱吃醋嫉妒。



小武

正义感超强的小学5年级学生。非常可靠的孩子王。

揭开神秘之谜，向大冒险进发！

深海的沉船船身上开了个大洞，桅杆也折断了。这艘船究竟有着怎样的秘密呢？



更广阔的探险范围！

↑大海可探索范围变得更广！以前无法抵达的深海部分这次也没问题啦！

←神秘的大海让人兴奋不已！去探险吧！



我的经历变成小说



←为写满意的小说，她把自己关在家里。

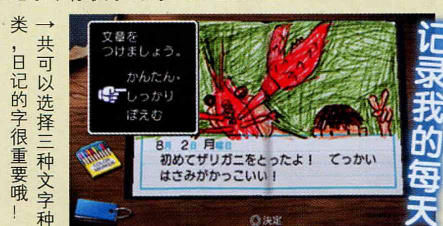
新锐小说家：月世野堇

本作的新人物小说家月世野堇，她将根据你在暑假中的经历进行创作。最终会成为一本成品哦。



把回忆写成绘画日记

在本作中，我随时随地都可以写绘画日记哦！能够写的故事有280多种呢！只要从门口的红色标记处出门，就能开始写绘画日记咯！记录下你快乐的每一天吧！



→共可以选择三种文字种类，日记的字很重要哦！



出现约200多种的昆虫

昆虫采集升级了！本作拥有系列作里最多的200种昆虫。抓到的昆虫在2周目也依然存在！



←培育你抓住的昆虫，让他们PK吧！昆虫在2周目还会继续成长哦！

SPLATTERHOUSE

PS3	鬼屋			2010年第三季度
X360	动作冒险	NBGI	价格未定	日版
	DVD/蓝光	1人	480p	审查预定

对于NAMCO而言，1988年发售的街机版《鬼屋（Splatterhouse）》绝对是一个另类，该游戏一反NAMCO游戏之前的可爱和轻松，而是以大量残忍血腥的场面，给当时的街机厅蒙上了一层暗影，并且一度因为其血腥和暴力遭到媒体指责。

这次的次世代主机版的《鬼屋》，在剧情上仍然和原作差不多，仍然是一个男人、一个女人以及一个充满邪气的面具的血腥故事。男主角里克·泰勒（Rick Taylor）和他的女朋友珍妮弗·威尔斯（Jennifer Wills），都在当地大学主修灵异心理学专业。一日，他们来到了West别墅，这里是多年前神秘消失的著名灵异心理学家West博士的故居。两人刚进入别墅就遭到袭击，当里克醒来时发现自己被戴上了一个恐怖的面具，为了救出女友，他需要用到面具的邪恶力量去揭开真相……

□文/北斗

街机恐怖经典作品 回归次世代 演绎血腥杀戮



本作自街机版之后，曾经先后被移植到PC Engine、Turbografx-16、FM Towns Marty等平台上过。

揍你没商量 虐杀敌人 大威力的武器

原作中可以捡到各种武器，包括切肉刀、霰弹枪、木棍还有鱼叉等等，但BOSS战前回收所有武器的设定不知有无更改。



↑游戏由BottleRocket负责开发制作、NBGI负责代理发行，虽然年龄评定还没出来，不过肯定是逃不了成人向了。

五花八门的敌人

敌人种类五花八门，有普通的僵尸、泥人、僵尸狗、蝙蝠、蠕虫、断手、能召唤僵尸的亡灵巫师、Rick复制人、火魔等等。



↑大量血腥场面充斥于游戏之中，里克戴上面具后的徒手攻击力暴增。





↑原作一共7关，只有每过一关才能补一颗心。

←这次将会强化主角里克虐杀怪物时的特写。

危机四伏之地 充满邪恶力量的面具

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

PS3	本刊译名：幽灵行动 未来战士			2010年秋预定
X360	策略射击	UBISOFT	价格未定	美版
PSP	DVD/蓝光/UMD/卡带	1~N人	容量未定	审查预定

三年磨一剑幽灵行动全平台爆发

2006年和2007年《幽灵行动3尖峰战士》两作发售后时隔3年，系列终于要在今年秋季迎来新作《幽灵行动 未来战士》，预定将对应主流家用机、掌机以及PC平台。据悉《未来战士》在今年夏天会向购买了XBOX360版《分裂细胞：断罪》的玩家提供限时独占的Beta版。游戏的内容会依平台不同而有所差异，Wii、NDS版会由专门的小组开发。游戏将强化各兵种技能，以及团队作战中每个人的作用，团队合作将提升至相当重要的地位。目前游戏的开发进度大概在60%左右，以现在得到的情报来看游戏整体综合感觉还不错，至于结果究竟如何，还要等育碧进一步公布游戏的详细情况。让我们期待秋天的到来吧。

□文/翅膀



←游戏中的侦查兵将装备一种光学隐形斗篷，可以控制其悄无声息的潜入敌人后方进行扰乱，杀敌于无形之间。



→各兵种互相配合是完成任务的关键，善用团队的力量。

小队的合作极为重要



所有兵种的技能并不仅限于该队员。一定距离间的队员可以共享队友的能力。譬如指挥官靠近隐身的一队侦察兵旁边，他自身也会变得隐形起来。

保持团队的节奏是胜利的关键

游戏将支持两名玩家的在线合作战役模式。战役模式会有超过14关。其中得到的游戏奖励包括武器可以在联机对战中使用。



↑步兵和自律机器人的联合作战，后者具有压倒性的火力，但是需要工兵才能操作。

次世代策略射击游戏的完成型？



←狙击手具有能够探测敌人视觉伪装的能力，精确的制敌于死地。

→此次的战场将由墨西哥内战转换为被极端民族主义者占领的俄罗斯，幽灵小队将迎来新的战役。

期待育碧再次为我们带来惊喜



NINTENDO DS NDS	本刊译名：重装机兵3			2010年夏预定
	角色扮演	角川GAMES	价格未定	日版
	卡带	1~2人	记忆卡容量未定	审查预定

1991年和1993年分别在PC和SFC上登场的名作系列《重装机兵》，时隔17年在NDS上复活。

以未来的荒废世界为舞台，主角身为不断消灭赏金怪物的“怪物猎人”，乘着自己亲手改造的战车展开冒险的角色扮演游戏《重装机兵3》。重装机兵系列必不可少的就是战车和同伴，车辆方面除去系列熟知的战车，本作还将新加入摩托车作为战斗中的座驾。与战车不同，乘摩托的时候依然可以使用原本人类角色的武器。而这次介绍重点是主角可靠的同伴们。一提起过去系列中的同伴，我们首先会想到的就是整备兵和战士，还有可爱勇敢的小狗波奇。而本作中同伴的可选职业增加到六种，并且不单职业，性别也可以自由选择的哦。 □文/翅膀

前作的战斗伙伴小狗波奇依然健在



猎人的好伙伴、重装机兵系列的老朋友小狗波奇依然将会在本作登场。经历了过去曾经令世界荒废的“大破坏时代”，由增强剂强化而使智能大幅提高的战斗犬种族逐渐实现了野生化。经过战后的不断繁殖，在当今时代几乎全世界各地都可以见到它们的影子。身为战斗犬子孙的波奇，将各种火力十足的武器绑在背部，作为主角的好朋友奋不顾身踏入了战场。值得一提的是初代作品中它们是以敌人身份登场的。

聚集在酒馆里的可靠伙伴们



可以在退役战士奴卡所经营的酒馆中进行队伍的编成。想要加入哪个职业的同伴全都靠玩家自行选择。



↑在事务与同伴之间周旋的奴卡，不知为何竟常用女性用语？

←各种职业各有特长，要加入哪个职业的同伴，实在令人难以取舍。

支持着主人公的一条狗和6种职业



以打倒怪物挣取赏金为生，名为“怪物猎人”的职业。擅长乘车作战，使用车载兵器战斗的风貌可谓最强的姿态



能够修理破损的车辆和兵器、猎人不可或缺的伙伴。与机械系的敌人对峙时，会使用随身携带的工具将对方解体，做到瞬杀。



几乎可以装备所有人类用兵器和防具的近身战专家。车辆的驾驶和车载兵器的使用则很不擅长。但却丝毫不畏惧，堂堂正正闯入战场。



拥有“战场天使”的别称，护理在战场上受伤倒下的同伴。能使回复系药品的效果倍增，药品的专家。穿着白色的长风衣是他们的特征。





与战士同样擅长近战，但是乘车时的战斗却很笨拙。不使用一切枪系的武器、只靠久经锻炼的肉体与双拳使出各种多彩的技能。



在为了追求艺术而收集素材的旅途中不懈“战斗的艺术家”。虽然并不擅长车辆的驾驶，但可以制造出具有各种效果的炮弹。

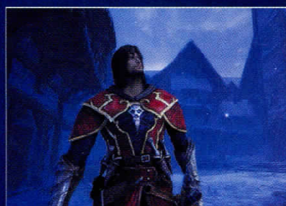
Castlevania
Lords of Shadow

PS3 X360	恶魔城 暗影君王		2010年预定	
	动作冒险	KONAMI	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	720p	审查预定

PS3和360跨平台开发的恶魔城系列最新作《恶魔城 暗影君王》，由于小岛组也参与了监督工作，所以受到了许多玩家们的关注。近日，负责游戏制作的西班牙开发组Mercury Steam的制作人Dave Cox开始频频在公共场合发表言论，透露了不少有关本作的情报。

据悉，本作原本的制作理念是以3D的方式重制原版八位机的经典，不过在制作过程中发现应该赋予更大的诚意，于是最终决定开发成一款全新的原创作品。对于经典的恶魔城系列作品而言，“小岛文美人设+山根作曲”这个阵容似乎是必备的了，然而本作的主角则一改以往美型男的设定，变成了中年大叔。由于人设和画面上的极大变更，本作最初并没有得到KONAMI方面的认同，直到负责监督的小岛秀夫点头并认可后才得以继续制作，看来小岛也打算借此机会打造出全新的恶魔城风格来。 □文/北斗

不同以往的恶魔城！





↑将掌握在敌人长老手中的面具碎片集合在一起之后就能净化世界，将亡灵们送回他们该去的地方。

配音演员阵容豪华 众星云集于此

游戏请来了好莱坞的当红演员为人物配音，包括Robert Carlyle（防弹武僧），Patrick Stewart（星际迷航）和Jason Isaacs（黑鹰坠落）等人。



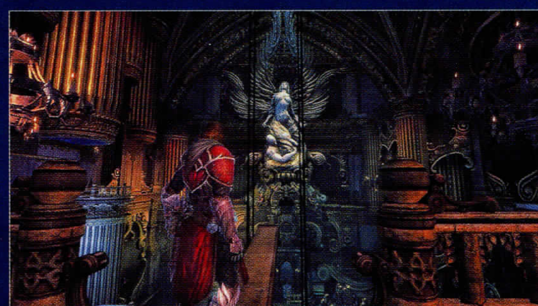


←游戏战斗部分只占三分之一，有很多解谜和探索的成分值得玩家钻研，而左图则考验的是操作技巧。

解谜和探索成重头



→游戏主线流程时间大约为15个小时，Dave Cox表示将争取让两个版本都做到最好，不会刻意偏向于某个平台。



无CG动画 全程采即时演算

据悉，游戏中将不会有任何CG动画，所有的过场包括视频剪辑及其渲染，都是由游戏引擎即时演算的。这点格外令人期待。

采用传统操作，不支持PS MOVE

THE CONDUIT

NINTENDO Wii	本刊译名：导管2		2010年秋季	
	第一人称射击	High Voltage	价格未定	美版
	DVD	1~N人	480p	审查预定

高压电小组Wii最强FPS卷土重来

号称Wii最强第一人称射击游戏的前作，其卖点是使用High Voltage大幅改良过的Quantum3引擎制造出强大的光影效果。尽管游戏剧情老套，且就游戏性而言敌人AI平庸、创新不足等遭到一些玩家诟病，但其完善的武器系统、以及特色的追杀系统及在线模式等为Wii上的第一人称射击游戏开创了不错的先河。近日，开发公司发布了其续作的制作计划。游戏与第一作相比将从整体上提高其射击感与游戏性。并且书写更加具有魅力的故事，并增加剧情中与NPC的互动等丰富游戏的内涵。再加上通过进一步进化的游戏引擎，构建更多具有大魄力的室外场景，以及特化各种细节部分。使本作在真正意义上成为一款射击游戏佳作，而非仅仅是“Wii上的”FPS佳作。 □文/翅膀

上一作中具有13种在线对战模式，共有7张地图，皆为重新设计后单人模式中的场景。最多可支持12人同时联机作战，若是交换过Friend Code的玩家可以在战斗中通过Wii Speak进行交流。让我们期待本次高压电小组能为我们带来更具魅力的联机模式。



增强游戏剧本的故事性

←游戏中敌方士兵的造型将多样化，设计了各种不同样貌的敌人，使战斗更富真实感。



→前作的18种武器也将进行改良，更加成熟的武器系统。

←华丽的爆炸效果，本作的图像引擎能再次得到进化吗？



↑画面中的水流效果将得到强化，更加贴近真实的流体。

更华丽的画面效果



→本作将试图改变前作多用室内场景的风格。

增加更具魄力的户外场景





PS3	本刊译名：火箭骑士		2010年5月预定	
	动作类型	KONAMI	价格未定	美版
X360	下载	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《火箭骑士》15年后重制归来 经典游戏3D精美版全新演绎!!

阔别15年后，《火箭骑士》又回来了！本作是在Steam、PSN和XBLA上推出的下载游戏。《火箭骑士》是1993年在MD上推出的《火箭骑士大冒险》的续作，本作则是当年作品的重制版本。承袭原作的横向卷轴模式和射击动作、火箭背包喷射动作，结合3D技术绘制精美的关卡。史巴克史塔（Sparkster）离开家乡15年后重返家园，发现塞菲罗斯王国变成废墟。为了从野猪军团手里拯救同胞，踏上了冒险之旅。经典重现一定能让大家在熟悉的感动里体验新鲜的刺激。 □文/翅膀



←火箭骑士当然火箭包是重要工具啦！利用喷射功能躲开障碍物，或者在墙壁间弹跳。高速闪躲敌人的枪林弹雨。



背上经典火箭包 Sparkster重返英雄之路



高解析度3D 重制经典画面

MD版《火箭骑士》的玩家一定还记得当年的经典画面。在别人都用“走”的时候，我们的骑士已经“飞”了。3D视角让飞行和战斗更有立体感和速度感。

全新的冒险世界 地面与空中多关卡



游戏设计了全新的冒险舞台，充满了广阔的地面与空中世界。七个关卡每卡设有一个强大的BOSS。当然，你还要遇到你的宿敌Axle Gear。

宿敌Axle Gear之战





操作模式增多 战斗乐趣恒生

↑重制后Sparkster增加了很多战斗模式，运用劈砍与射击来攻击敌人，以爆发涡流反弹敌人的炸弹，或者用钻头打破脆弱的墙壁开拓新道路。

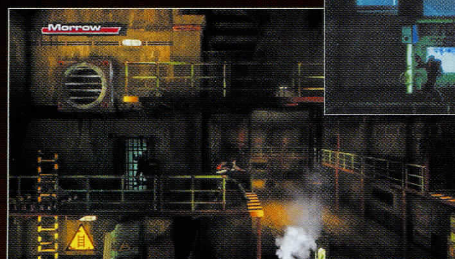


PS3	本刊译名：绿色兵团：前爱国者		发售日未定	
	动作	KONAMI	价格未定	美版
X360	下载	1人	记忆卡容量未定	审查预定

相信资深玩家们一定都还记得FC上的《绿色兵团》（Rush'n Attack），它与魂斗罗、赤色要塞、沙罗曼蛇并誉为“四强”游戏，风靡80年代。《绿色兵团》更是被誉为经典中的经典。Konami今年秋天就打算推出这款经典游戏的高清、2.5D的版本，以收费下载的方式登陆PSN和XBLA，暂定名为《绿色兵团：前爱国者》。这款游戏是由Kuju Entertainment使用虚幻游戏开发引擎打造的。游戏的故事设定为假想的现代冷战时期，玩家的目标是拯救被困的CIA成员，并捣毁敌军的杀伤性武器。游戏用2.5D的视角（卷轴2D感觉加上3D的背景与人物），让玩家在三个不同的阵营中展开人物的模式进行。FC版本的《绿色兵团》有相当大的难度，重现经典的新版是否也是耐玩之作，等到秋天玩家们就知道了。 □文/翅膀

画面渲染精美 2.5D视觉效果





↑游戏画面的光影色彩渲染精美，但依然保留了FC版的横向卷轴模式。

←2.5D打造景深效果，立体感为游戏增彩。

新制关卡 共有三个阵营



→本作中设置了3个阵营，新技术下，阵营各有特色，不会让玩家感到重复和单调。



游戏新增模式 潜入成为亮点

本作在经典重现的同时，也加入了潜入模式。玩家可以选择像以前一样一路拼杀，或用让游戏的紧张度倍增的潜入方式。

→躲避敌方基地中的敌人和各种监视设备，完成寻找失踪战友的任务。



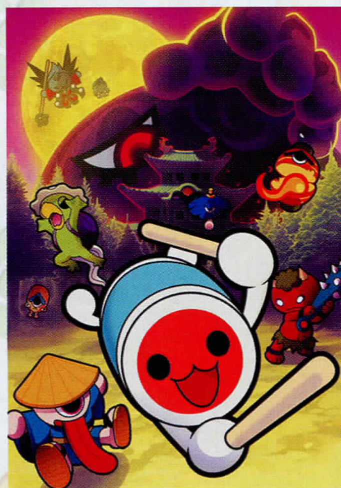


←玩家干掉敌人后可以捡起对方的武器自用，这一点和以前一样。

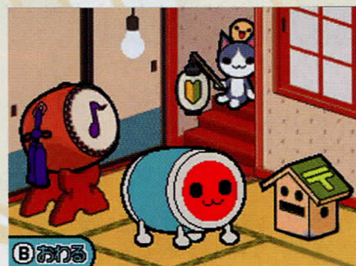
敌人的武器可以自用

太鼓の達人DS ドロロン！ヨーカイ大決戦!!

NINTENDO DS NDS	本刊译名：太鼓达人DS 妖怪大作战		2010年7月1日
节奏音乐	NBGI	5040日元	日版
卡带	1－4人	记忆卡容量未定	全年龄



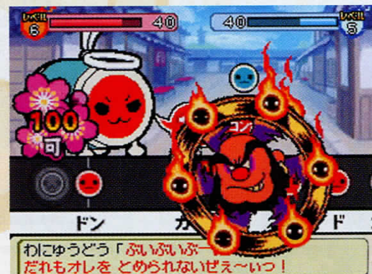
NGBI公司著名的《太鼓达人》系列即将于2010年7月1日在NDS上发售系列最新作《太鼓达人DS妖怪大决战!!》。本作是继2007在NDS上发售的两款作品后时隔两年的全新力作。届时本作会收录包括前两作在内的所有歌曲以及全新歌曲共计50首之多，其中有着呼声很高的《悬崖上的金鱼姬》主题曲，更有人气日剧歌曲《希望》在内。



↑→在太鼓屋里，换上不同的太鼓，音色也会随之变化。

新的冒险即将开始 多姿多彩的新怪物

在冒险模式下，玩家将在冒险途中遇到各式各样需要挑战的怪物们，有的很可爱，有的也很可笑。他们有的能改变音调。哪怕是从最小的怪物造型上，也能看出厂家的诚意来。





→游戏的舞台是日本，在冒险模式中，玩家将在全日本范围内展开旅行和战斗。

4人合作一起敲太鼓！



←在4人对战模式下追加了没有输赢的合作模式，因此无论技术好坏都会很享受。

歌曲			
类型	歌曲名	类型	歌曲名
动漫	悬崖上的金鱼姬	流行	快乐
动漫	龙猫	流行	春夏秋冬
动漫	W-B-X ~W-Boiled Extreme~	流行	乔乔列车
动漫	Alright!Heart Catch Precure	流行	River
动漫	跳吧·唱吧·欢呼吧 哆啦A梦的领舞	综艺	招财猫鸭之歌
		综艺	惊悚
动漫	Sign	综艺	Rhythm and Police
动漫	HappyHappy	综艺	巴洛克霍当
动漫	真棒每天!	古典	第九交响曲
动漫	宇宙战舰大和号	古典	土耳其进行曲
流行	希望	古典	圣者进行曲

《降龙之剑》新副本介绍："秦赵决战"

"秦赵决战"是《降龙之剑》新资料片"义海请天"中新增加的副本，也是《降龙之剑》里的第一个战略性副本。"秦赵决战"为玩家们带来了全新的副本玩法。

"秦赵决战"副本取材于中国历史上的著名战争，玩家要以秦朝军队的身份，打败赵国军队的进攻。在"秦赵决战"副本中，玩家可以体验到当年战争的宏大和悲壮。

"秦赵决战"副本的一大特色是丰富的战略性。一般的网络游戏的副本都是以玩家队伍为单位，战斗的目标是尽量消灭敌人就可以了。而在"秦赵决战"副本里，怪物的战斗力很高，单凭玩家自己的能力，消灭怪物会比较吃力。另一方面，"秦赵决战"副本充分取材于战争背景，在副本中为玩家安排了规模庞大的己方NPC部队。在副本里，玩家不仅要用自己的力量和对手作战，还要学会灵活使用己方NPC的战斗力，不仅要保护己方NPC，让NPC持续提供战斗力，还要多利用NPC的进攻，有效突破对手的防御。



"秦赵决战"副本还安排了大量的剧情事件。在发生剧情事件以后，玩家要根据战场的形势和自己的战斗策略，决定如何选择事件进程。当玩家满足系统的要求以后，不仅可以有利于战争的进行，同时还可以获得大量的奖励。比如，玩家满足战术事件的要求后就可以在副本里发动战术事件。此时玩家可以操纵秦国一方的各种战争机械加入战斗，这是玩家获得战争胜利的好机会，应该利用战术时间尽量多消灭赵军。



"秦赵决战"副本还对玩家攻克副本进行了一些特殊限制。如果玩家在太长的时间里都不能攻克赵军，那么系统会判定玩家输去了这场战争。这是为了避免玩家反复利用NPC慢慢把敌军消耗掉。而是鼓励玩家多利用战争副本的策略性，用决定性的进攻消灭敌人。保证了副本的策略乐趣。

同时，"秦赵决战"副本拥有多种胜利结果。战斗力强的玩家可以彻底消灭赵军，获得大胜利，得到非常丰厚的副本奖励。而战斗力较差的玩家可以选择在一定的剧情事件之内，保证秦军的主力部队不被赵军消灭就可以，也可以算获得了副本的胜利，只是胜利奖励会比第一种要少一些。有了这个设定，玩家在副本中的选择就更多了。游戏实力较差的玩家只要满足小规模的胜利，一样可以享受副本的乐趣，不用担心副本的难度较高。而大胜利的设定，给游戏实力较强的玩家更大的施展空间，鼓励玩家们不断提升角色能力，研究副本战术，以便在副本战斗中获得更好的战绩。所以，就算第一次完成"秦赵决战"副本的玩家，也不会停止对"秦赵决战"的研究，多种胜利模式值得玩家反复挑战副本，充分发挥副本的策略魅力。

有了以上这些设定，使得在"秦赵决战"副本的战斗里，玩家如同参与一场真正的战争一般，要充分考虑到战争双方的战略战术，从排兵布阵到进攻防守，都需要玩家考虑，也让副本战斗充满了更多的变化性，能够给玩家提供更多的乐趣。

从游戏设置上考虑，"秦赵决战"副本的等级排在"项羽之魂"副本之后，在等级上基本上能互相承接。"项羽之魂"副本是让玩家初步接受副本系统，通过玩"项羽之魂"，掌握了和其他玩家组队战斗的技巧。而且作为初级玩家升级获取装备的捷径，"项羽之魂"让玩家感受到了组队完成副本不失为快速升级的好方法，对副本产生了更大的兴趣。

而"秦赵决战"副本在玩家组队战斗的基础上增加了战略元素，给玩家带来了全新的感受。"秦赵决战"副本比"项羽之魂"更加好玩，也提高了《降龙之剑》副本的整体质量。对于玩家们来说，"项羽之魂"和"秦赵决战"可以成为依次快捷升级的副本，除了打怪和做任务之外，玩家又多了一种升级的新方式。

"秦赵决战"副本是《降龙之剑》构建战争网络游戏中的一个重要组成部分。在《降龙之剑》里，玩家可以通过大规模的野外PK、宏大的战场副本来体验古代战争的乐趣，也可以从"秦赵决战"这样的战略副本中体验战争游戏的乐趣。



作为如今几可与合金装备并称潜入游戏双壁的分裂细胞系列，虽然没有前者的华丽和感人，但更加真实的潜入则为其赢来了同样优秀的评价。

分裂细胞

2003年，美国政府为了对付日益增长的来自各方面的潜在威胁，美国国家安全局集合了各方面的精英，成立了一支高度机密的部队——“第三梯队”，以应付各种可能发生的紧急情况。2004年3月10日，CIA与国家安全局官员联络，要求派出第三梯队支援，找到在苏维埃格鲁吉亚共和国失去联络的两名特工，主角山姆·费舍尔作为精英被委派完成这个任务。随着调查深入，主角发现在美国中情局内存在着间谍，一场跨国的巨大危机逐渐展现出来……

作为系列作品的第一部，当时的《分裂细胞》并没有过多的花哨系统，游戏中的任务包括搜索情报和执行，潜入是游戏的绝对关键。如何在不引起敌人注意的前提下，悄无声息的潜入敌人基地，完成艰巨的任务成为游戏唯一所要展示的特点。玩家需要控制主角利用地形、障碍物、光线盲点或者声东击西等手段，突破守备森严的敌军基地。

作为在当时非常新颖的游戏设定概念，《分裂细胞》取得了相当大的成功和知名度，该作在当时（2002年）获得了Game Critics颁发的最佳动作冒险游戏奖，IGN颁发的最佳XBOX游戏奖和最佳XBOX画面奖等众多分量十足的奖项。

分裂细胞·明日潘多拉

作为分裂细胞系列的正统第2部作品，本作由Ubisoft上海公司负责开发，主要剧情依然围绕着山姆·费舍尔展开，一位名叫苏哈提·萨达诺的恐怖分子领导的恐怖组织占据了美国驻东帝汶的大使馆，枪杀并绑架了部分使馆人员。主角山姆·费舍尔奉命成功潜入大使馆并营救了被绑架的人质。而在此过程中，费舍尔发现有一个针对美国的恐怖袭击正在策划和筹备中，于是他转战巴黎、耶路撒冷、印尼等地，最终干掉了组织头目，清除了用于恐怖袭击的生化炸弹，又一次拯救了世界。

同前作相比，本作任务种类模式完全提升，潜伏动作和消灭敌人的手段多样化，完成任务的方式也变得多样化，可以通过很多种途径来完成。技术方面采用运动动态光场技术（moving dynamic lighting technology）实现场景、光源的完美体现。革命式的多人在线游戏模式更是让本作成为当时玩家乐此不彼的佳作。

分裂细胞3·混沌理论

《分裂细胞3·混沌理论》的故事起源于美国东岸一场神秘大停电所造成的一连串混乱，背后疑似有着信息战的阴影存在，玩家们将扮演第三梯队里的顶尖特工山姆·费舍尔前往敌国调查并阻止信息攻击的新来源，为了达成任务，将运用到一些特别的反间谍行动来收集情报，压制瓦解敌对势力。

作为《分裂细胞》系列的第3部作品，《分裂细胞3·混沌理论》在游戏的各方面都有着长足进步和发

最真实的潜入作战 畅销全球的军事作品

分裂 王牌特工费舍尔

汤姆·克兰西（Tom Clancy）



全名：Thomas Leo Clancy Jr.（小托马斯·列奥·克兰西）

出生日期：1947年4月12日

出生地：马里兰州巴尔的摩

汤姆·克兰西的小说布局广大、气势磅礴，对于军事武器、恐怖行动、国防情报体系、全球战略关系，描述逼真详实，在全球拥有广大读者群。代表作《猎杀“红十月”号》、《爱国者游戏》、《燃眉追击》和《惊天核网》先后由好莱坞搬上银幕而轰动世界影坛。此外，他也积极涉足多平台单机及局域网游戏开发，以《彩虹六号》、《幽灵行动》和《分裂细胞》等系列制作声名远播。

汤姆·克兰西是享誉世界的军事小说大师。1947年生于美国马里兰州，父亲为邮局职员，母亲任职于百货公司，一姐一弟的五口之家其乐融融。毕业后就业于巴尔的摩的房地产股票保险公司。自幼喜欢阅览书籍，在快乐童年及温馨家教下，养成了热爱自由、重视伦理的个性。他的想像力丰富，敏于观察事理，大学在巴尔的摩市罗耀拉学院念历史。一生中大部分时间都花在自问“要是……的话，会怎么样？”之类的奇妙逻辑思考上。他最大的爱好是梦想，最失望的事是因为视力太差而没有能参加后备役军官的训练，所以一生中再也没有机会服务军旅。克兰西是共和党的忠实支持者并大量捐款。他最欣赏的美国总统是罗纳德·里根。 □文/goingamer.com

主要代表作品	
《猎杀红色十月号》	（Hunt for Red October，1984，又译红色十月搜寻记，1990年改编为电影）
《赤色风暴》	（Red Storm Rising，1986，又译红潮风暴）
《爱国者游戏》	（Patriot Games，1987）
《克里姆林宫的枢机主教》	（Cardinal of the Kremlin，1988）
《迫切的危机》	（Clear and Present Danger，1989，又译为燃眉追击，1994年改编为电影）
《恐惧的总合》	（The Sum of All Fears，1991，又译为惊天核网，2002年改编为电影）
《冷血悍将》	（Without Remorse，1993）
《美日开战》	（Debt of Honor，1994）
《总统命令》	（Executive Orders，1996）
《彩虹六号》	（Rainbow Six，1996，2007年改编为电影）
Net Force系列	（Net Force，1999～）
《熊与龙》	（The Bear and the Dragon，2000）
《红兔子》	（Red Rabbit，2002）
《虎牙》	（The Teeth of the Tiger，2005）

展：前所未见的近距离搏杀、完全开阔的场景设计、令人沉浸的互动环境以及不断完善的具有挑战性的人工智能，使得作为潜伏动作类游戏的特点凸显无遗。同时，游戏还对网络和单机状态提供了这一代游戏中最好的地图和独特的合作性多玩家模式。为了完成任务，你必须不被发觉，近距离同敌人搏斗、用你的匕首战斗、用你的标准SC二零K步枪射击、并使用极端的搏斗术独自完成任务。游戏中的多人游戏模式更是让玩家享受到紧张刺激的多人协作魅力。

游戏中首次采用了全新名为“ragdoll physics”的物理系统，ragdoll physics用来模拟人的头、手、脚的极限，及其与周围环境的相互影响的仿真性。使得游戏的真实感大大加强。更采用了HDR光线效果和“Parallax Mapping（视差映射）”技术，该技术使得平坦表面实现凹凸效果，和Normal Mapping相比，Parallax Mapping能实现更加真实和强烈的凹凸感。

Stealth系统得到了改善，除了标准的light bar技术外，特别制作了声音监测系统来衡量山姆发出的声音，这使得山姆在游戏中的动作要特别小心，如果发出的声音波高于周围环境的干扰音，敌人就会听到他的行动。

游戏的AI方面也得到了大幅度改善，游戏中的敌人会自动遭遇危险而隐蔽，依靠墙角，使用多种策略。如果在黑暗中的动作过大，也会使得敌人察觉而对着黑暗地进行无差别射击。

《分裂细胞3·混沌理论》自从2004年E3展后便得到美国娱乐软件协会（Entertainment Software Association，ESA）所承办之E3官方评审奖中的“最佳电脑游戏”、“最佳动作/冒险游戏（Best Action/Adventure Game）”以及“画面特别推荐（Special Commendation for Graphics）”等三大奖项；并得到Electronic Gaming Monthly、Xbox官方杂志、Game Informer Magazine 等相当高的评分。其中在Xbox官方杂志拿到史无前例的9.9超高分，这个得分甚至胜过了Xbox上最强作《光环2》的9.7分。

分裂细胞·双重间谍

《分裂细胞·双重间谍》（Splinter Cell Double Agent）是由育碧的上海工作室、蒙特利尔工作室和法国昂息工作室三家联手开发的。似乎为了体现本作“双重”的意义，游戏根据机种性能差异分为2种不同的版本发售。其中，由曾经担任《分裂细胞明日潘多拉》的上海育碧负责开发PS3、XBOX360、PC版。而另一个版本，则是应对Xbox、PS2、NGC和Wii这4个平台的游戏，交给了曾经负责开发《分裂细胞·混沌理论》、《分裂细胞》等作品的育碧旗下久富盛名的蒙特丽尔工作室。

本作是发生在前作《分裂细胞·混沌法则》主人公山姆完成任务后不久的故事。这次山姆·费舍尔不但是国家安全局的特工，还是一名隐藏在犯罪集团内部的卧底。原本美国国家安全局的顶级情报员山姆·费舍尔，在解决了前3作的危机以后，突然遭遇横祸。他的独生女儿因为一名司机的酒后驾车而在车祸中不幸丧生，山姆·费舍尔在悲痛万分中以暴制暴，惩罚了害死女儿的司机，自己也因为伤害罪而入狱服刑。不过他在狱中听到一个惊人的消息：他的女儿并不是由于司机酒后驾驶而意外死亡，而是恐怖分子的蓄意谋杀，为了查明真相，山姆·费舍尔毅然选择逃狱，追查害死女儿的幕后真凶。游戏最终，玩家要面临艰难的选择：射杀Lambert或者射杀Jamie Washington，这也是本作名为“双重间谍”的精髓所在。

《分裂细胞·双重间谍》不同于以往只隐身于暗处行动的游戏机制。这次，美国遭遇来自恐怖组织——约翰·布朗军团（John Brown"s Army，JBA）的威胁，以往深入敌阵获取机密的作法已经不够了，山姆得加入JBA，成为恐怖组织的一份子，不仅要设法获得敌方信任，也要兼顾原本NSA交付的任务！其实这才是《双重间谍》最大的卖点，因为Xbox 360平台的效能表现上，材质光影与音乐音效的进步已属必然与必要，能否表现贴近真实的间谍行动才是关键，这对玩家与山姆·费舍尔来说是相当残酷的新挑战，你无法在所有关卡中得到像前代那么多的装备支援，你完成JBA与NSA双方任务的数目与关键抉择，会直接影响装备类型与段落剧情走向。当然，这并不是说山姆可以投入黑暗面，而是他得面对像射杀平民以取信JBA重要人物的道德困境……



本作的2个版本在任务推动和系统方面基本相同，山姆分别要从2个对立的组织：JBA和NSA接受任务。因此，在游戏中玩家往往要面对各种各样的选择，而每一个选择都直接影响了他是否被2个组织信任或者怀疑。游戏中所谓的“trust meter”影响了山姆的武器获得：完成NSA的任务会解锁高科技武器库，然而完成JBA方面的任务则会解锁低科技但是致命的武器。非单线故事剧情模式，根据玩家完成任务做出的不同选择而偏向NSA或者JBA两个组织，多结局成为了本作的一大亮点。

综上所述，《分裂细胞·双重间谍》游戏亮点在于山姆接受对立组织的任务，而做出各种不同的选择，从而推进剧情产生多种结局。游戏的自由度，耐玩度都是本系列中的佼佼者。

分裂细胞·本质

《汤姆·克兰西 细胞分裂：本质》（Tom Clancy's Splinter Cell ：Essentials）引入了全新的、在旧作中和新作（双重间谍）中从未公布过的故事。在得知他的女儿的死讯之后，费舍尔就消声匿迹了。当本土安全特工发现费舍尔在新奥尔良的时候，他们最担心的事情被证实了。监视照片显示，费舍尔与国内恐怖组织头子Emile Dufraisne所领导的团伙混在一起。第三梯队想要知道：为什么他们最为优秀的特工放弃了自己数十年的特工生活，去加入了恐怖组织？当费舍尔为自己辩护的时候，他说出了一些不为人知的秘密……

时间回朔到1992年的哥伦比亚，当时山姆还是海豹突击队成员，他的上级指挥官Douglas Shetland被哥伦比亚武装革命力量俘虏，当时的山姆违抗上级命令，只身前往敌营拯救指挥官……最终的审问中，山姆承认自己确实杀害了第三梯队负责人Irving Lambert。最终任务，山姆偷走了全部的证据，只身潜逃。

《分裂细胞·本质》完全可以看作是《分裂细胞·双重间谍》的延续作品，作品通过若干个完全无关联的章节任务，将《分裂细胞》前作中的众多任务穿插体现。游戏中同样呈现了前作双重间谍中是否射杀Irving Lambert的场景，而在PSP平台的本作中，游戏并没有给玩家多余的选择，玩家能做的就是扣动扳机射击Irving Lambert，随后Lambert确实死于枪伤。这个事实在小说版的分裂细胞系列作品中也得到了证实。

针对掌机的特点，设计了具有未来感的新型游戏模式，并且针对PSP的屏幕专门设计了独特的游戏界面。《细胞分裂·本质》从双重间谍的结局开始，采用倒叙的手法展开剧情，游戏回朔到最初的时间是1992年。本作拥有旧作和新作的几乎全部武器和小工具，同时制作人员还针对PSP的特点设计了一些新的工具。游戏允许玩家通过Wi-Fi网络实现“间谍VS间谍”多人模式。

作为《分裂细胞·双重间谍》的延续作品，本作可以看作是一部资料片，通过山姆的回忆和最终的剧情，弥补和填充前作遗留下来的疑问。然而，有关山姆女儿之死，在本作中没有过多的牵涉，这可以看作的是给下一部分裂细胞作品断罪留下的巧妙伏笔。

分裂细胞·断罪

2010年，在JBA危机两年后，山姆·费舍尔为了调查自己女儿的死因脱离了第三梯队。在马耳他，山姆制服了一名被雇佣来暗杀他的当地杀手组织头目：Gramkos。从他嘴里得知军火商Andre Kobin是制造自己女儿车祸的元凶。追寻而至的山姆潜入了Kobin的公寓，经过一番激烈的战斗，山姆制服了Kobin，正当Kobin要告知他背后的真相时，第三梯队从天而降包围了山姆，山姆听信了Anna Grim的意见，缴械投降。

在机场仓库内，山姆被Grim拯救，获得了他的惯用装备，随着调查的深入，山姆最终发现自己女儿的死是由前第三梯队负责人、自己最信任的好朋友Lambert一手策划，自己的女儿其实并未丧命，完全都是Lambert导演的一场戏，而Lambert如此作的原因就是希望借助山姆的手揪出第三梯队一手遮天的内奸：TomReed，TomReed此时已经是第三梯队的负责人。

游戏终盘，白宫内，Grim假装听命于TomReed的命

令，将山姆押送到Tom的面前，随后两个人出其不意全灭周围的警卫，最终救助了被作为人质的美国总统，山姆的枪则指向了TomReed的头部……

在这次这款系列作新作里，玩家将扮演原NSA特工为了给女儿“莎拉”复仇而展开一场单枪匹马的复仇之战。由于这次主题是主角的单人复仇之战，因此将不会有像过去系列那样的后勤支援，也因为这样，整个游戏性也有着与之前截然不同的全新变化。

Social Stealth 2.0是曾在刺客信条中使用过的系统“Social Stealth”的进化版，是隐藏在人群中实现潜入目的的新要素。本要素的要点，山姆的任何行动都会影响到周围的众人。比如说，携带的枪支被路人察觉，就会引发骚乱，然后被敌人发现。因此混进人群时，也得时刻注意人们的视线。

本作的特点之一，就是所谓的“Interrogation”（拷问）系统。由于主角曾经接受过特殊训练，因此非常了解人体结构哪里最能营造痛觉效果。因此玩家们可以在靠近敌人的时候使用手边的各种物件来对敌人造成伤害，逼迫对方开口说出自己想要的情报，例如用对方的头去撞镜子等等，在自由度上可以说是相当的高。



另外在本作中，还有所谓“Last Known Position”的特点存在。所谓的“Last Known Positionm”，是指跟之前系列一样，例如用口哨去吸引敌人注意，等敌人靠近之后再从背后给对方致命一击之类的视觉化表现。在游戏里，当主角的“Last Known Positionm”设定成立的时候，玩家们将可以看到主角在画面上只会残留一个白色轮廓残影而已，玩家可以趁对方把注意力放在这个残影上的时候迅速离开原本位置，或是趁机攻击敌人，在应用上可说是非常广泛。

另外这次公布的第三个特点，就是所谓的“Projected Texts／Movies”。在本作中，玩家拷问的结果或是入侵场所的目的地等等，都会在附近的墙壁里显示出影像，利用这样非常电影化的手法表现，除了可以让玩家们注意到自己接下来的目的之外，还可以确实了解各种必须的情报。而且这个演出除了会显示各种情报之外，还会把主角的精神状态表现出来，例如当靠近杀害主角女儿的凶手周围的时候，主角女儿的最后模样就会在主角的脑海里浮现，主角也会因此而有非常愤怒的新演出表现，也让整个故事演出效果更加强化许多。

而在这次介绍的游戏第四个特点，则是所谓的“Mark ＆ Execute”。在本作里，目标头上会有白色或红色之类的点出现，其中红色标示的敌人是必须确实打倒对手，玩家们可以利用主角所具备的高超射击能力来使用枪械打倒对方，不过如果失败，则玩家将会因此而陷入苦境，透过这个系统，将让玩家们能够更加体验战斗中的刺激与紧张感。

最后游戏中还设定的全新的经验等级系统PEC“Persistent Elite Creation （P.E.C）”，通过完成特定的条件获得积分点数奖励，通过获得的积分购买提升武器或者获得新服装。

《分裂细胞断罪》与前作最明显的区别就在于动作要素的加强，无论是射击还是移动打斗得速度感和紧张感都大幅度加强，配合上面的众多要素，最新的这部分裂细胞大作，更接近一款动作射击游戏。

除了以上几部作品外，还有1部名为《分裂细胞·队伍秘密行动》外传性质的游戏存在。该作系统和剧情背景方面与以上几部作品相比，并没有过多联系和进步，因此这里就不多作说明了。

第三梯队的存在

美国国家安全局是美国为了应对信号情报SIGINT和情报密码而建立的情报机构。主要负责各种信号情报的侦听收集破解，国家安全局拦截和分析每一种已知人类沟通方式，从手机信号到电子邮件、微波排放、极低频突发传输、从潜艇数千英尺下的海洋表面。它负责协调、指导和执行高度专业化的活动，以保护美国信息系统安全。几十年来，国家安全局一直从事“被动”式的拦截通信途中的数据收集。

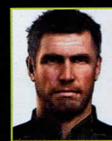
第一梯队是国际范围的情报拦截机构，该机构建具备一个世界范围的国际互联网络，他们拦截各种通信信号处理并且发回美国国家安全局总部进行分析。冷战期间，第一梯队这张情报网起了决定性的关键作用。

美国国家安全局建立第二梯队，主要管辖行业中出现的全新通信技术。不过，随着科技发展步伐的加快以及加密信息数量的巨幅增加，第二梯队遭受了全面的系统崩溃，这也是美国国家安全局首次全系统的崩溃。

随着通信技术日趋复杂多样化，数字加密技术的应用日趋广泛。NSA传统的被动式收集情报在当前的形势下效率大幅度下降。为了解决这个问题，美国国家安全局在2003年发起了一个绝密计划，希望借助这个计划改善传统被动式收集情报，变为主动式收集。第三梯队应运而生，该机构会派遣组织内部成员前往目标地点，采取一切可能手段收集情报。

Sam Samuel Fisher

出生日期 1957
家人 Regan Burns（妻子）、Sarah Fisher（女儿）
国籍 美国/职位 Splinter Cell现场执行特工
军衔 中尉/头发 黑色偏灰
眼睛 绿色/身高 178cm
体重 77kg/服务机构 NSA第三梯队
目前状态 生存、失踪/配音 Michael Ironside
出场 全部系列作品



山姆作为身经百战且获得至高评价的士兵之一，曾效力于美国海军海豹突击队，隶属SEAL Team 3和DEVGRU。1996年山姆离职，2004年开始为NSA工作，效力于第三梯队。在第三梯队山姆被训练为潜伏专家，擅长枪械和肉搏战，通晓多国语言包括：俄语、韩语、阿拉伯语、中文、西班牙语等。

对于山姆的早期生涯，游戏中并没有太多提到，只知道他在幼年时期双亲死亡后，加入了军事学校。在那里花了2年时间主研政治学，有关他1970至1990年间的活动记录处于未公开完全绝密状态。

唯一公开的是1980年期间，他被委派前往驻西德的美国空军基地，在那里他遇到了Regan，两个人很快坠入爱河。1985年，Regan生下了他们唯一的女儿Sarah（5月31日）。在他们结婚的4年后，也就是1988年，山姆和妻子Regan离婚，后Regan于1989年死于卵巢癌。同年，山姆参与并带领一支CIA小队进入巴拿马银行调查黑钱案件。随后参与了海豹突击队，活跃于整个波斯湾，并与1991年期间在沙漠风暴战役中备受上

级好评。正是因为以上这些辉煌战绩，山姆被选入第三梯队，并被Irving Lambert亲自任命，作为该组织“分裂细胞”计划首批现场执行特工。

20年间，费舍尔全世界范围内卷入了众多武装冲突，在一场场危险的洗礼中，山姆不但丝毫未损，且在战斗中表现出非凡的能力和顽强的工作意志。间谍和战斗及训练成为了山姆主要生活，这一切已经融入了他的正常生活，战术经验和敏锐的反应已经成为了他本能的一部分。

Lambert *Irving Lambert*

出生 1961，巴特凯夫，北卡罗来纳州
家庭 机密/国籍 美国
职位 负责人、行动协助/军衔 上校
头发 黑灰/眼睛 棕色
身高 189cm/体重 122kg
机构 NSA第三梯队/状态 已死亡
配音 Don Jordan，Dennis Haysbert（明日潘多拉）
出场 初代、明日潘多拉、混沌理论、双重间谍、本质



Irving Lambert上校，第三梯队原负责人，在山姆尚在第三梯队执行任务期间，他作为Sam的直接联系接头人和情报提供人而存在。通过对讲提供给山姆现场情报、任务目标、敌人配属等。当然，他同样是山姆最为亲近的好朋友，Lambert在全部的分裂细胞中配音人员为Don Jordan，只有在明日潘多拉中的配音是由Dennis Haysbert负责。

在新作断罪中，真相揭晓：Lambert是制造车祸谎称山姆女儿已死的幕后策划人，他的目的则是让山姆重新出山，对付第三梯队的内奸TomReed。

Tom Reed *Thomas Jeffrey Reed*

出生 绝密，萨克拉门托，加利福利亚洲
家庭 不明/国籍 美国
职位 负责人/军衔 不明
头发 棕色的/眼睛 棕色
身高 不明/体重 不明
机构 NSA第三梯队/状态 断罪中死亡
出场 断罪



第三梯队新任负责人，Tom Reed很清楚如何保护美国，有条理、高效、充满活力，作为第三梯队负责人将第三梯队的实力发展到前所未有的空前壮大。

在最新作断罪中，由于美国总统打算关闭第三梯队，Tom Reed开始变节，游戏中带领第三梯队冲入白宫，清洗屠杀白宫要员，并且挟持总统作为人质，并且试图将谋杀总统的罪名嫁祸给山姆。

但是事情没有向着他所想象的情况发展，最终还是被山姆和Grim合力粉碎了他的计划。

Sarah *Sarah Fisher (Sarah Burns)*

出生 1985，法兰克福，德国
家庭 Sam Fisher（父亲）、Regan Burns（母亲）
国籍 美国/军衔 不明
头发 棕色/眼睛 棕色
身高 171cm（多年前数据）/体重 56kg（多年前数据）
机构 不明/状态 生存
出场 断罪、明日潘多拉、本质



Sarah Fisher诞生于1985年5月31日，是山姆和Regan Burns唯一的女儿。Sarah出生于德国的Frankfurt、美国驻西德空军基地。在90年期间，母亲因癌症病死，在那后，考虑到安全问题，Sarah继续使用她母亲的姓。整个童年时代，Sarah和她的父亲山姆关系并不融洽，由于山姆作为第三梯队特工经常要长期在外执行任务，所以Sarah经常孤单一人并且担心自己父亲的安危。幸运的是，她还会受到第三梯队的其他成员照顾。

后来，随着深入接触了解，Sarah开始渐渐懂得，父亲的经常离去并不是他本人的问题，并且开始理解自己的父亲。在2003年6月，Sarah毕业于Brown高等学校，进入了Central University 大学主攻国际关系学以及文艺历史。毕业后，Sarah返回Maryland与父亲在一起生活，且改用了其父姓Fisher。在Sarah遭遇车祸“死亡”之前，Sarah曾经发给山姆一封电子邮件，从信中可以看出，Sarah已经完全理解并接受了山姆。

游戏中，Sarah“死”于2007年9月的一场车祸，年仅23岁，当时山姆正远在冰岛执行任务。得知此噩耗的山姆，从此职业生涯发生了巨大改变。Sarah尸体在华盛顿的Elysian Fields公墓火化。

当然，新作断罪已经告诉我们这一切都是圈套：原第三梯队负责人Lambert精心设计了这个局，目的为了使山姆渗透JBA，并且找出NSA内部的问题所在。在断罪中，Anna Grim告诉山姆Sarah仍然活着，但实际上游戏后期大家会发现，Sarah落入了NSA的手中，生命遭受威胁。幸好Victor Coste找到了Sarah藏身处。根据制造车祸的Kobin述说，当时他交给第三梯队的是一具类似Sarah长相的女孩的尸体。

Grim *Anna Grimsdottir*

出生 1974，波士顿，马萨诸塞州
家庭 不明/国籍 美国（冰岛原居民）
职位 技术主管、行动协助指挥
头发 红色（原棕色）/眼睛 棕色
身高 173cm/体重 5kg8
机构 NSA第三梯队/状态 生存
配音 Claudia Besso
出场 断罪、明日潘多拉、本质、混沌理论



1974年出生于美国波士顿，父母是从冰岛移民至美国的第2代美国居民。Anna和山姆首次碰面是在1990年，初次见面Anna对于山姆的印象并不好，以后的相处中经常捉弄山姆，山姆和Lambert称呼她为“Grim”。

Grim1990年毕业于圣约翰大学，当时仅作为美国空军所属的一家私人企业的普通程序员。1990年末进入NSA，并且地位日益提升，在其进入第三梯队后，主要掌管了一支专门的技术小队，作为“分裂细胞”整个行动的技术和数据支持部门。

在新作断罪中，Anna一面协助山姆完成任务，一面假装接近TomReed取得其信任，最终起了决定性的作用。

分裂细胞断醉最新全部武器

FN Five-seveN USG

山姆的招牌主武器，本作采用棕褐色框架，USG是“美国政府”的缩写。可调式照门、弹匣联动式保险装置、传统式护弓、弹匣释放钮可左右对换。可升级reflex sight，a laser sight，match grade ammo三种模组。游戏初期获得。

Heckler & Koch Mark 23 Mod 0

山姆初期缺省武器，能够搭载提升弹量、a laser sight、hollow point ammo三种模组。

Desert Eagle Mark XIX

可拾取的第2把武器，弹量7发，能够提升a reflex sight、a laser sight、match grade ammo。游戏第2章中守卫掉落。

MP-446 Viking

持续子弹数17发，能够升级加载a reflex sight、a laser sight、match grade ammo三种模块。武器库自动获得。

SIG-Sauer P228

Black Arrow 士兵持有的标准武器，游戏初期随处可见，无法搭载消音配件，能够升级提升弹量、a laser sight、match grade ammo三种模组。初期Black Arrow 士兵击倒后可获得。

Heckler & Koch USP

游戏后期出现，配弹量12发，能够加载a reflex sight、a laser sight、hollow point ammo。游戏后期获得。

Walther P99

在游戏的预告影像中曾经露过脸，但是实际并没有在游戏中出现。

RPB Industries MAC-11

在游戏的预告影像中曾经露过脸，但是实际并没有在游戏中出现。

Heckler & Koch MP7A1

预定版可解锁的武器，能够升级 reflex sight、match grade ammo、extended magazine。

SR-3 Vikhr

游戏后期士兵掉落。

Skorpion SA Vz 61

9X19mm版，在多人合作模式中，配备给俄罗斯特工，能够提升 gun stock、reflex sight、hollow point ammo。

SR-2M

能够升级gun stock、laser sight、a reflex sight、AKS-74U，5.45x39mm。出现在第4关，Iraq士兵掉落，可升级reflex sight、laser sight、hollow point ammo。

Heckler & Koch MP5SD6

限定版可解锁，不过后期正式普通版也可以使用gun stock、a 2x scope、hollow point ammo。

Heckler & Koch MP5N

游戏中简称MP5N，能够提升laser sight、a reflex sight、hollow point ammo。敌方士兵掉落。

Heckler & Koch UMP

第三梯队特工配备的轻型机关枪，能够升级asuppressor、a laser sight、hollow point ammo。

Poly Technologies AK-47

第4关敌军士兵掉落。可以提升extended magazine（55 rounds）、4x scope、match grade ammo。

FN SCAR-H CQC

Deniable Ops模式中可使用，可升级 4x scope、a laser sight、match grade ammo。

FAMAS-G2

游戏后期敌军士兵掉落。

FN F2000 Tactical

据说限定版才可获得的武器，可升级gun stock、a suppressor、hollow point ammo。

Heckler & Koch G36C

敌方守卫掉落。可改造2x scope、a laser sight、match grade ammo。

Barret M468 6.8x43mm Rem SPC

第三梯队的标配机枪，能够升级 a reflex sight、a hollow point ammo。

Benelli M3 Super 90

游戏后期士兵掉落。

Mossberg 500 Cruiser

游戏后期士兵掉落。



勇者魔王无处不在 各种嚣张与无奈

以勇者别嚣张3D为题的漫画。无论玩家走到哪里，似乎都有魔王秘书来报告勇者的消息。在勇者别嚣张的世界，魔王的日常生活就是被勇者袭击；而全世界的勇者，其生存价值就是打倒魔王。于是二者的打闹就成为了日常。首先是勇者被双重预约，话说世界上的魔王还真不少，每个镇上都有的样子，而且勇者果然嚣张，居然带着经纪人每天安排两项讨伐任务。接下来，泡完澡堂子的勇者正在喝牛奶，这一点若没有点日本的常识估计无法理解了。在日本，泡完公共澡堂喝一瓶牛奶似乎已经成为了惯例，而这日常生活中最享受的一幕也被勇者搅局了。至于Doo-wop不知有多少人了解，传说这是5、60年代流行于美国黑人乐队间的一种和声方式，因为当时穷困的黑人音乐组合买不起乐器，只能靠人声来和声代替伴奏，这种音乐形式对后来的蓝调、爵士都造成了影响。能看懂这个笑点的人，想必音乐造诣必定不浅。最后的一幕就不说什么了，勇者果然是个可悲的职业。 □文/翅膀

近来工作比较忙，茶不思来饭不想，身体机能急下降，如此下去要遭殃……



闯关族的家

主持 零羽

回忆愚人节……其实是一个非常白痴的节日。不知道西方人究竟是怎么想的，想出这么一个缺德的节日来。到了这天，你说你是相信、还是不相信别人说的话？相信了你就上当了，不相信，那还就真耽误事……

某日晚上，正在用电脑看电影，突然画面定格，本以为是自然死机（自家的破电脑经常出现的故障之一），所以一点都没在意，强制关机后关灯睡觉……第二天晚上一开机才发现，完蛋了，无论如何也进不去XP系统了……于是，接下来的数天晚上，都是在修理中度过的。凡是能想到的毛病都想到了，能试的方法也都试过了，最终还是没修好，说白了，也就是瞎折腾了好几天……最关键的问题是，我这个破机器送修的话，肯定不值当，但要是弃旧换新，又总觉得很可惜……真是纠结啊，纠结~

切忌不要“得意忘形”

“我独自走在平乐园的小路上，买到电软翻到闯家瞧一瞧，发现我的名字在那么显眼的地方，我真的是当场昏倒在大街上。”现场将《小红帽》改编一下来表达此时的心情。

李同学再次报告，哈哈，今天买到电软，看到了自己的信真的刊登了，差点被救护车直接拉到安定医院接受治疗，那叫一个兴奋，高兴，激动，欣喜若狂，乐极生悲，本人呢，以将这本电软放入保险箱来当作传家宝（现在每天都要拜上一拜）。

有点夸张了，但现在的心情可以说是极High啊。于是呢，再次为闯家寄来这一封信。在此我先要拜上一拜零羽哥哥~从小到大第一次被人说字写得好，你是我的偶像啊（在此小弟由是感激）。但是零羽哥哥因版面问题没有给小弟回话这对我来说可真是遗憾，其实我特别喜欢零羽哥哥的文章，写得棒极了，正如本期零羽迷糊说的“胡话”，都那么有味道，所以，这一次我希望看到零羽你给我的祝福。



话说零羽真是神了，居然自己小时候常干的事被一下揭发（我真的是玩不好就摔的那种人），唉，反正都过去了，那时FC啥价，现在PS3啥价，我估计是再也摔不动现在的家用机了。但是，今天早上发生了一件想让我把PSP摔掉的事，昨晚管同学借了PSP3000来玩，（自己的2000不幸被父母那个了……只好以帮同学通GTA为名，借来玩玩。说句心里话，本人的GTA技术在学校是无人能及，众多同学的罪都圣安在自己的帮助下都通了。但是对于没咋玩过的自由城就有些棘手了。今早打开自由城，花了4个小时帮同学过任务，在最后一个任务时发生了悲剧，我满怀激动的心情看剧情动画，结果死机了，唉，半破解害死人啊。当再次刷机进入游戏才知道我忘记存档了。瞬间崩溃……（要不是同学的机子，我真的就摔了。）

4月真的是个有喜有悲的月份，喜：自己的信被刊登。悲：自己的市级三好没了（居然是因为体育分数不够）唉，看样子是自己在家宅的时间太长了，几乎不出去运动的结果吧。看样子还是只能靠自己的努力把那5分在考试中再赢回来了。

最后，祝电软全体小编们财源广进，玩游戏玩到手抽筋~

——北京 李晓兴

零 能够感受到小李同学真的是很高兴，美得自己都提前过上六一儿童节了（话说，原来编辑部有个家伙每到儿童节时都把小时候的儿歌找出来听~）不过只是上了一次闯家，你也不用特别的高兴（小小的开心一下就行了）。

在登你这封信的时候，我还在犹豫，到底该不该登出来呢，总是担心，万一下个星期你要是再看到自己上了闯家，不会因一时兴奋，手脚抽筋，倒在路上吧……

小时候的摔机器，也是因为知道FC这玩意儿皮实，一般情况下砸不坏，所以才敢下手的~且不说贵贱，卡带式的主机，就是比光盘的要皮实，就好比，同样摔10次，NDS的损坏率绝对要小于PSP，不信你就去亲自做个试验，当然了，摔坏的机器我可不负责修理~（被板砖击飞~）别说FC，到了MD时期我仍然是恶习不改……不过，自从买了PS之后，玩不好就摔机器的恶习瞬间改掉（要是再像砸FC那样，一击就能把PS毁掉了……）。

PSP的游戏死机也不是什么新鲜事了，所以呢，你还是应该坦然面对。你应该这样想，没存档，就可以借机会再玩一次啊，多玩一次，就能再加深对游戏的印象。甚至你可以去对你的同学说：“知道我的水平为什么这么高吗？”（同学们一口同声：不知道~），告诉你们，“我就是因为每次通关都不存档，反复玩才练出来的~”（同学们跪倒在地膜拜：你果然是达人~）你看，要是这么想，是不是就不火了呢~（友情提示：其实，YY与现实是截然不同的……所以你可千万别去尝试啊~）

作为学生，最重要的工作就是学习，拿到了好成绩，才能证明你出色的完成了任务，否则说什么都没用。希望小李同学也能实现自己所说到，努力学习，把市级三好的位子抢回来。

既然赵宇同学是诚心诚意的请求，那么我就大发慈悲的实现你的愿望好了~~~（Terry love Mary）

TNT.A 找回NDSL，PSP无事~

居然把我平时用来写作业的作业纸说成了擦PP的，零羽好雷啊。那种纸质如果擦了一定很令人“印象深刻”的。所以，这期我特地买了专门的信纸，还是特地为了迎合零羽你的口味而买的。为了这个，让我上闯家吧（我转了大半个商业街呢~）。

这封信是星期三写的，就在五天前，我出去外面上网找资源时跟了自己3年的NDSL不见了。有可能是路上掉了，但我更偏向被人盗了。总之，一千多的机器就那么没了，心疼得我差点哭出来。没办法，本来打算迟点买的PSP得提前了。机器选的是2000V3型，配8G的棒子和包。我托同学网购，估计等你看到时我就玩上了。不过，每当看到NDS新作报道时，心里总会没来由地疼……

——广西 梁华毅

没想到，你是用擦PP的纸来写作业的啊~你还别说我很雷，你自己都说“如果擦了一定会令人印象深刻的”，也就说，你肯定是用过的了……好，关于PP纸的问题就此打住，看在你为了选信纸而特意转了大半个商业街的份上，就实现你的心愿好了。特别强调一点，不是因为你买了迎合我口味的信纸才让你上闯家的哦~（众人：可疑~越解释就越可疑~）

得，看来真应了那句俗话，“好的不灵，坏的灵”。记得上期登你来信时，我写的标题是“旧的不去，新的不来”。没想到居然显灵了……没了DSL，有了PSP。站在积极的角度来看，至少你是拥有了新主机，可喜可贺啊（被痛扁~）。

说实在的，丢了自己心爱的主机，那真是人生中最痛苦的事情了（之一）。不过，你也别太伤心，节哀顺变吧……希望能让新的PSP取代NDSL的位置。另外，眼看明年任天堂的下一代主机3DS就要出了，也就是说，DS的寿命也就是这一、两年的事儿，早死一年也不算是太大的损失，对吧~



本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B 玩游戏也是一种学习！

小编们好，零羽好！小弟我这是第一次写回函表，所以哪里写的不好，请小编们多多包涵。

我是从小玩游戏长大的。从儿时的俄罗斯方块，FC到GB再到PSP，都是我的好伙伴。虽然家长一再反对，不让我玩游戏，说玩游戏浪费时间、幼稚，但我却发现在玩中也能懂得不少东西，交了不少朋友（基本上是电玩的QQ群和电玩店老板）。我所在的城市不算多么发达，这里玩PS2，玩X360和Wii的寥寥无几……而且电玩店也就是三四家……。所以，一些游戏资讯都是通过电软来获取的。

最后，祝电软能够办的越来越火！小编们的身体也越来越好！提供给玩家的资讯业越来越全！

——山东 郭树均

欢迎伊达政宗同学（请允许我直接称呼你的外号~）



来到闯家中~大家都是从小玩着游戏长大的同志，也都经历过因为玩游戏而被周围的人鄙视的情况吧。其实，零羽最为反对“玩游戏是幼稚的”这句话了。我就敢说，能这么说的人，一定是不懂游戏的。没有接触过游戏，不了解游戏内涵的人，才会说出这么幼稚的话来。

中国的教育，总是强调寓教于乐，什么意思呢，就是把该享乐的事情，变成教育、学习，说白了就是化快乐为痛苦。像玩游戏这种快乐的事情，自然是不可能与学习扯上关系。所以才会遭到上一代人的反对。说玩游戏是浪费时间，这一点确实没错，尤其是当你想把一个游戏研究的很深的时候，会浪费掉更多的时间。不过，说起来，学习就不浪费时间了吗？消耗掉大量的时间在根本就无任何意义的XX学科上，无非就是为了拿到个学分而已。从知识积累的角度上看，有些时候，玩游戏能够学到的东西，要远远高于去看课本。

记得当年上初中的时候，我正在玩MD上的《大航海时代2》，从这款游戏中学到的地理知识，要比地理课本上的同类内容更深。就拿你从小就玩的俄罗斯方块来说，通过对不同形状的方块进行组合，来达到消除一层方块，增加分数的目的，在你的大脑思考这个过程的时候，就是对思维的锻炼，不是吗？游戏中所涉及到的知识，涵盖了天文、地理、科学、幻想等，许多东西都是你在学校永远无法接触到的。（后略10万字~）

对于家长的不认可，我们可以想办法让其看到游戏积极的一面。让他们知道你在玩一个游戏的时候，从中学到了什么东西，这样一来，他们自然也就不会再反对了。（再次强调：身为中国的学生，成绩永远是第一，拿到了足够的分数，你所说的话才能有份量~）

TNT.C 用实际行动来道歉~

亲爱的小编们，很高兴能再次给你们写信。说真的，当时我真的没有想到我的信会刊登到杂志上，以为不会有希望，想想有那么多的读者回信，怎么会那么的幸运，就会登我的呢？我真的很惊讶！不过有一点失望，我的名字没有打出来。只有一个王读者，真的很失望，提醒小编们一下，我是登在第271期上的那位王读者，不知道你们还记不记得了，我的名字确实有些特殊，初认识我的人一般都不太认识，告诉小编们如何打出我的名字，我叫王譞（用搜狗输入法才能够打出来的哦~）

这次我想问小编们，Apple会不会成为将来的霸主呢？真是有些担心啊~怕怕，听说索尼已经有跳槽现象了，太不象话，Apple还真是会诈取人才啊~这回索尼和任天堂可有同一个对手喽~不知道能不能有的一拼，不过这不像是一件好事，这会让各方面的游戏都有所提高质量，才不会被淘汰，我说的对吧，这就是弱肉强食主义吧~落后就要挨打滴，索尼，任天堂，加油吧！

祝小编身体健康，吃嘛嘛香~电软越办越芬达！

——辽宁 王譞

亲爱的王读者，上次登你的第一封信的时候，其实是打上你的名字了（记得那次你在回函卡中还标出了名字的读音~），确实如你所说，一般的输入法中都没有你的名字，可恰巧本人用的就是搜狗输入法，所以很顺利的就打出来了。不过呢，美编那里的电脑死活就是不认，所以没办法，在零羽的建议下就把你改成王读者了。在此向你道歉~当然了，光是道歉也于事无补，所以，这次我来想办法，一定要让你的名字出现在杂志上！

现在的掌机市场，是越来越复杂了。其实自从索尼的PSP打入掌机市场时起，任天堂就已经有对付“流行时尚”的战略战术了。无论是索尼，还是苹果，大致的理念都是一样的，所以说，能够用NDS战胜索尼的任天堂，自然能够再次用3DS战胜苹果。而真正要倒霉的恐怕是索尼，PSP的后继机能不能战胜iPhoe可就真不好说了。（风林乱入：索饭们，大家一起扁他~）



闯关族、讲笑话（冷~）

杰克的房子失火了，他眼睁睁看着消防员救火没有成功。一名消防员安慰他说：“我们无法把里面的植物移出来，不过我们还是帮它们浇了水。”

——新疆 王凯亮

有一次我夜里看书，上铺的舍友忽然狂踹床下栏杆，大叫：“你给我跪下！”我正惊讶时，对面上铺回叫：“不，我不跪，我是老爷！”然后，万籁俱静……

——山东 郭树均

学校食堂的意见薄上经常看到有意思的留言：

1.建议禁止喂饭（GG、MM互喂）

2.要求把荤菜窗口的小子换成美女（我们男生太吃亏了，全校女生都吃完了，到我们就剩汤了）

3.谢谢管理员在饭里加小石子来锻炼我们的牙齿……

——吉林 兰可利瑟

问：恶心的妈妈抱着孩子在哭，为什么？

答：恶心死了……

——北京 李晓兴

有一次，学校搞防震演习，铃响时，有一位同学大喊，“卧倒！”，因为打铃的声音很像防空警报……

——安徽 孙运康

我对一人说：“你变胖了。”过了半个月，她果然又胖了一些……

——北京 尹为群

273期回函中奖读者：吉林 金秀男（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

总275期 2010年第08期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ______
性别 ______
年龄 ______
职业 ______
电话 ______
QQ ______
外号 ______
邮编 ______
联系地址 ______
E-mail ______

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□小沛 □北斗 □零羽 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到“原装MLB美国职棒大联盟球帽”及“PS2万花筒”。

7、5.1放假准备做什么?

8、你对口袋妖怪新作的看法。

9、你最不喜欢玩的游戏是?

大话电玩

5月预定发售的官方中文版FF13有何看法?

有无很想接触但一直未接触的系列?

最讨厌的一个系列，写一个就行……

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么?

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容?

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■口袋迷(17) 定价19.8元

《心金银魂》大特报！本期赠送神兽护腕，口袋迷必备！更多精彩独家战术专题，动画报道，原创小说尽在本期《口袋迷17》！



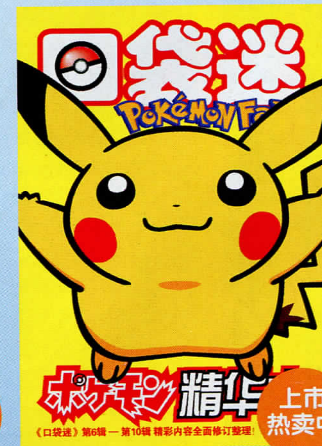
■掌机迷2009年第12期 定价9.8元

本期有FF外传的完全攻略研究，以及数款RPG名作的攻略。精彩的剧情攻略兼具欣赏性与实用性，大家千万不要错过哦。



■SO COOL 2010年第(4)期 定价15元

换季的服装特别难选，却也特别有趣。在这个混搭的三月季，SoCooL教导你如何用新款穿出自己的特色。还有陈冠希、潘伟柏、李晨等众多潮流名人特别为大家解析2010春夏潮流趋势。



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作,绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

项目	价格
2009年第1～24期	6.99元
2010年第1～9期	6.99元

动感新势力

项目	价格
72~73、75~76、82~87期(其它已售完)	9.80元
72、74~76、82、84、85、87期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
86期DVD特别版	18.00元

SO COOL(搜酷)

项目	价格
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1~12期	15元
2010年1~4期	15元

项目	价格
口袋迷14、16、17	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

你问我答 有问必答

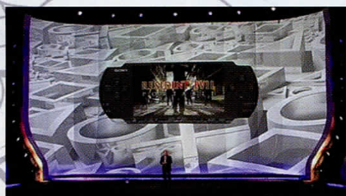
龙哥热线

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

Q 龙哥好！小弟有几个问题想麻烦一下龙哥：1、小弟最近想入手台神游版的NDSi，不知道怎样辨别新货和翻新货。还有最近听说DSTT烧录卡有假货，小弟也不知道怎样辨认，也请龙哥指教。2、小弟是个口袋迷，最近出了复刻版的金之心和银之魂的美版，请问龙哥什么时候出汉化版？3、CAPCOM公司是不是要在PSP上出款生化危机？能否介绍一下剧情？4、最后一个问题，哪些DS游戏适合女生玩？

（山东潍坊 郭树钧）

1、呵呵，神游大陆行货版主机叫做iDSi，是“iQue DSi”的缩写，“NDSi”是老任那边的缩写。这台新主机才刚正式发售三四个月，不会有翻新货，放心吧。关于真假DSTT烧录卡的鉴别方法，主要可以从外观上的几点加以区别：假TT在第三个金手指的位置上有“J2”标记，有可能只能看到个“2”，但真TT并没有这个标记；假TT在TF卡槽部分有一个金黄圆点。2、美版可是老任官方推出的，汉化版咱们就只能指望国内的民间汉化组了。目前尚无任何汉化小组正式发布本作的完全中文版，考虑到游戏是去年9月份推出的，离现在也都半年多了，龙哥个人估计几个月之内应该就会有汉化版发布。3、恩，确有此事，PSP版生化是去年E3上由CAPCOM正式公布的（其实也算不上是正式公布，只是展示视频中有一小段的生化携带版的画面），不过之后就一直没有相关情报透露，估计游戏的开发进度还非常初期，离成品还有相当一段距离。目前已知的些许情报包括：这个游戏还在初始开发阶段，Capcom正与索尼合作开发这个游戏，合作十分密切，这也是Capcom和索尼长久以来想要合作推出的一款游戏。这不是一款重制游戏，而会是一款全新的专门为PSP平台开发的游戏，同时也会考虑到适应PSP go这一平台，剧情方面未知。4、这个……牧场物语或是符文工房是没问题的，其次可以考虑一些休闲类的小游戏。



↑去年E3的索尼游戏宣传视频中一闪而过的生化携带版画面。

Q 我正在为了《战神3》的白金而奋斗，现在还有几个奖杯没拿到，希望龙哥指点一下。我挑战模式到现在还有两个没能完成，一个是10次石化不死那个，这个太难了；还有一个是斗牛那个，不管是被牛头还是被骷髅兵，碰一下就算输……另外，那个一千连击怎么做？怎么可能实现一千连击呢？难道是去混沌模式打？泰坦模式通关的奖杯也挺难的，目前正在挣扎中。除了这几个之外，还有两个奖杯的条件不明，请龙哥帮忙解答，多谢了！

（河北石家庄 付平）

挑战模式的问题，其实杂志上已经刊登过相关心得了。石化不死关键就是在美杜莎放石化光线时弹反成功后再故意QTE失败，同时迅速摇左摇杆，就可以迅速摆脱石化状态。这个挑战模式尽量别跳，空中石化是即死的，后期敌人会极多，稍微有点靠运气，但不难。斗牛那个很好办啊，前期骷髅兵L1+□清理，三批牛头，前两批L1+○直接将牛头撞下平台，最后一批先抓骷髅兵撞，运气好能撞下去两只，最后再自己动手撞下最后一头即可。一千连击其实极简单，得到哈迪斯的钩爪后装备上，找个敌人多的场景，例如就在后面学习钩爪魔法的时候不停的L1+○即可轻松达成。这次战神不用通混沌，泰坦模式通关的奖杯已经算是很好拿了，多尝试几次就会有经验了并不难。至于你所说条件不明的奖杯，一个是迷宫全程不死的“aMAZEd”，最后一个是拿全其他所有奖杯后自动白金的“King of Hill”。迷宫不死是指从进入迷宫开始到救出潘多拉来到迷宫顶部为止一次都不能死，死了就直接读档重来吧，这个的难点在与针刺地形的存活，别的地区都不难。

Q 记得以前看热线中好像说过，口袋妖怪里直接用升级糖果练出来的怪兽没努力值会比自己练的烂，那如果一直给它戴学习装置（不放出来打），靠分别人经验升级，是不是也没有努力值？也变得很垃圾？还有，蜻蜓龙是从什么妖怪进化来的？有特殊条件吗？

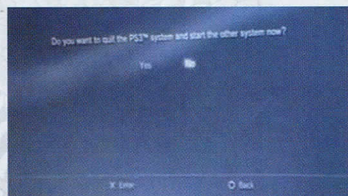
（新疆石河子 王晶）

努力值在妖怪们的属性中属于后天的数值，是通过后天的战斗和吃药来获得。无论与哪种妖怪战斗，战胜之后都会获得一定的努力值，打败不同的妖怪后得到的努力值也不同。平常是看不到具体的努力值的，它只在升级的时候才会体现出来，例如一般多得到4点努力值在升级时就会多增长1点能力值，所以如果先让妖怪在升级时提升的能力值越多就应该让它多多战斗，另外吃药也可以增加努力值，不过作用相对有限。你的情况不用担心，学习装置不但平分经验值，也可以平分努力值，是个好东东。蜻蜓龙是巨钳沙虫在35级时先进化成沙蜻蜓，再由沙蜻蜓在45级时进化成蜻蜓龙。

Q 记得今年年初的时候看杂志上的报道，好像是说PS3的破解有了重大突破。我对破解方面具体不大清楚，当时看样子是说实现了那次的突破就离破解不远了，剩下的只是时间问题。那么，请问龙哥现在这个PS3破解情况怎么样呢？可以实用了吗？

（深圳 罗文军）

恩，目前仍然没有可大规模实用的资料，不过4月上旬的时候GeoHot在他个人PS3破解的专用博客上更新了一篇文章，称自己已经实现了在3.21系统中保留安装第三方OS的功能，并进行了视频演示。据他称，这个“自制系统”不是通过修改任何版本的字符串实现的，“应该增加一点东西来展示3.21的新特性”——其实这句话是暗讽最新的3.21只是索尼为了移除第三方OS出现。安装他的这个自制系统不需要打开PS3，只是通过恢复一个自动生成的PUP文件，只需从3.15或之前版本实现。这个自制固件系统或许也可以在薄版机上运行，并“激活”其安装第三方OS系统功能——由于GeoHot自己只有厚机，薄机还得等一段时间测试后才能知道。从视频中的解说来看，GeoHot对索尼在3.21中删除第三方OS的举动极为不满，称这是让十万多合法用户变成了“黑客”。不过GeoHot目前并没有计划公布该自制系统，另外他还提到了名为infectus的破解芯片，号称可支持多个家用机游戏平台。看来希望又更进了一步。



↑GeoHot最近又在个人博客上发布了一段破解相关视频。

Q 有几个关于《龙如4》的问题想请龙哥赐教：1、听说这个游戏能够继承PS3版前作的记录，然后就能开启隐藏要素？具体是什么东东？2、龙哥知不知道有什么比较高效率的捡垃圾的办法？我在ECO的那个垃圾商店看到有些不错的东东，特别是那件防14、枪防25的护甲很想要，可惜太贵了！3、这个游戏会有DLC吗？具体怎么操作？

（天津 郭明）

1、确实能。如果PS3里有《龙如 见参》的记录的话，可以获得装饰品“祇園の铃”，具体效果时步行时自动获得金钱；如果PS3里有《龙如3》的记录的话，可以获得防具“アサガオ特制腹巻”，防御力5刃防5枪防5，如果将这两件物品同时装备上的话还会追加静止时自动治愈的效果，挺不错的东东。2、想高效刷垃圾的话可以考虑ECO商店的那条下水道，从右边那座高楼门前进入，下去走不远有一处垃圾，走到ECO商店前有一处，上楼梯不会直在停车场最右面出口附近有第四处，四处捡完原路返回，反复此过程即可。这条路线上的垃圾分布比较集中，而且路上就有ECO，不必特意去跑一趟。不过单从一趟捡垃圾数

第二百七十五期

感叹今年北京迟迟进入不了春天以后地理课本干脆改成一年只有两个季度，同时希望国内遭受干旱暴雪和地震的受灾同胞们生活早日好起来的龙哥

量最多的路线来说，可以考虑儿童公园到地下街的那段路一个往返差不多有十几个，只是操作上会相对麻烦一些。3、有啊，3月25日和4月1日已经各更新了一个DLC，3月25日的DLC包括道具包01（内含**スタミナンロイヤル**、**タウリナ一＋＋**、**タフネスエンペラ一**、**チタンドライバ一**和防弹胸当て），通关后用的S–道具包01（内含**ハ一トリング**、**モテモテ**腕轮和**スイス**制高级腕时计），SPECIAL GAMES“遥**きつと**Change myself”，以及桐生的隐藏面具纹身装。4月1日的DLC包括道具包02、S–道具包02、开启占卜馆和遥的隐藏黄色服装。下载DLC的方法是进入游戏菜单的NETWORD选择手动更新，更新完自动保存然后去**ネットワ一ク**确认下载内容，下载到的道具得去天下一通り的占卜馆找右手边的男人对话选择要去的道具包。

Q **PS2上的《恶魔城·无罪的叹息》中如何进入BOSS RUSH MODE？读取通关进度后，主角就在游戏中的最后一个存盘点处，没有进入BOSS RUSH MODE。难道是要把全部模式都通关一遍才能进入吗？（贵州贵阳 刘平）**

这个需要在UNLOCK JEWEL的状态下去打隐藏BOSS。这个道具是在最后的城堡中，2F左边环形通道中的小黑屋里，这儿其实有两个房间，在隐藏的那个房间中可以得到一块解除封印的宝石，也就是我们所需的“UNLOCK JEWEL”。进入该隐藏房间的方法就是在左边朝看起来没有平台的地方跳。这个隐藏BOSS有三个形态：第一形态不要管地面上虫子，在空中连击即可；第二形态主要用2段跳来躲避其攻击，将其拳头作为主攻对象；第三形态可利用石块来挡住其攻击。打倒隐藏的BOSS后得到BLACK ORB，此时在5个传送点处有一个新的传送点，进入后就是BOSS RUSH了。

Q **请问龙哥，PSP版《真三国无双MULTIRAID 2》的系统菜单中，有个公会Pt，这是什么东东？有什么用？另外，感觉这次的系统变了许多，有些陌生了都，龙哥能不能讲一下主要的系统变更点？（辽宁鞍山 唐林）**

Pt的获得与通信对战有关，完成对战后会积累一定的公会点数，也就是Pt值，当Pt值达到一定数量后就能开启游戏隐藏人物，例如三藏等，此外还可兑换限定物品，包括装饰品、素材等。本作的联机方式有两种，一种是本地Wifi，另一种是通过Playstation Network进行联机。Start键调出菜单后再按R键选择第一项“**マルチプレイ**”，选择第一项本地联机后会让你选择房间，你与朋友联机必须在同一个房间里才有可能实现。当朋友也进入后就可以领取任务、进行交易，交易仅限于素材交换，不可交换武器与装饰品等。在揭示版上可以接到曾经通过的任务、对决任务、无双传，当选择任务后朋友就可加入。流程为出阵→选择游戏→任务完成奖励，其中得到的经验、武勋另外算。联机获得Pt值的计算方法如下：好友进入都市+1、游戏胜利结束+55、游戏败北+5、登陆好友+10。至于本作的变更处确实挺多的，首先就是取消了道具系统，情报屋里能获得的东西也比较看RP，武器的属性也能锻造，需要的素材为相应的属性精。前作过于BT的武幻被删除，武器可以存放到仓库中。系统方面，新增了如装饰品、武器觉醒等要素；武将觉醒不再是一瞬间的事情，只要武将觉醒一次，这个状态就会一直持续等。



↑妖魔无双2，不管是PSP版还是PS3版都感觉诚意不大啊。

Q **有几个PSP上新出的《高达 ASSAULT SURVIVE》的问题还请龙哥帮忙解答：1、创建角色后的技能是固定的还是随机的？我感觉好像是随机的，是完全随机还是有什么规律可循吗？2、通信员的出击次数有没有什么用？我看还有专门的数字统计。3、这游戏有没有隐藏任务什么的？条件是什么？4、能不能继承前几作的存档或者是有什么联动要素吗？（湖南长沙 向勇）**

1、有的技能是随机的，但有的技能并非随机，而是根据问答的选项会有所不同，例如有些技能就是由出生地决定的。选择U.C系出生地：从**リ一ボ一コロニ一**到**ブッホコロニ一**的话就是**ニュ一タイプ**或者强化人；选择CE系出生地：从**オノゴロ**岛到**コロニ一メンデル**的话就是**コ一ディネ一タ一**或**ブ一ステッドマン**；选择00系出生地：**クルジス**到**ロシア**的话就全机体搭乘可能。2、本作中通信员的出击数等同于好感度设定，累计达到50和100次之后对话会有所改变。3、有，出现方法是UC纪年，SEED和00全关卡全势力第一关任务失败一次。4、本作与系列前几作都有联动要素，只要你的PSP记忆棒中有GBT、GBR、GBC、GBU以及本作体验版的记录均可读取后获得金钱奖励，进游戏商店的隐藏要素栏花0元就能买到。

Q **《猎天使魔女》真是好游戏啊，我是这段时间才开始玩的，和DMC一样都很炫很酷，神谷果然是鬼才！小弟目前虽然已经将游戏打穿了一遍，可是还有N多的疑问，有的在杂志攻略上找到了解决的办法，不过还有一些比较细碎的问题希望龙哥能帮忙解答：1、我买的是日版（5元……），请问这游戏还有其他地区的版本吗？字幕和语音如何切换？2、我准备多周目，不过剧情动画好像按不过去的样子，有没有快速跳过剧情的办法？毕竟一周目就看得差不多了，多周目再反复看就浪费时间了。3、商店里的香水有什么用？4、好像说装备火爪就能对浑身着火的敌人免疫，我装备上之后为什么还是会被弹开呢？5、还有就是有两个奖杯的获得的问题，抓乌鸦有没有什么好办法？我老是还没碰到乌鸦就飞走了……另外就是连续一闪的奖杯该怎么拿？（河南安阳 王宝庆）**

1、除了日版之外，还有港版、美版和欧版，全球制霸。字幕与系统语言有关，系统是日文就是日文字幕，其他的话就是英文字幕，这游戏没有中文字幕，所以只能二者择其一了。语音方面只有英文配音，没有日文配音。2、跳过剧情动画的快捷方式是RT+BACK键（PS3是R1+SELECT）。3、商店里的香水作用主要是在装备对应的道具后会改变外貌，比如装备爪子的话，再装备对应香水，就可以有恶魔的尾巴。4、这个需要手和脚都装备火爪才有用，只是手部装备火爪是不行的。另外如果遇到带盾的天使对方会弹反攻击，得绕背打它，或者用百烈火箭腿。5、抓乌鸦是在发现后离远一点变成豹子一口气冲过去即可，如果失败的话就离远一点等一会乌鸦就会重新飞回来，多试几次肯定能抓到的。连续一闪的奖杯可以装备上商店里售价20W的魔导器，然后连续3次成功一闪即可获得。

Q **我是去年年底买的360主机，幸亏有5元盘的支持，这几个月里玩了N多的360好游戏，最近在玩的是《皇牌空战6》，目前在争取全奖杯达成中。听说联机的CO-OP模式下还有四个敌方王牌飞行员，请问具体的出现条件是什么？（云南昆明 PIXY）**

对的，具体的出现条件与将Aigaion空中空母的发动机打出来需要的时间有关。Aigaion一共有3个形态，第一形态为遍布AA Gun的防空形态，全灭后第二形态开始暴露出发动机；你打到第二形态所花的时间不同则会出现不同的Co-op王牌。F-22A CERES的出现条件是5分钟内将Aigaion打至第二形态。RafaleM PALLAS的出现条件是用时5–10分钟将Aigaion打到第二形态。F-14D JUNO的出现条件是用时10–15分钟将Aigaion打到第二形态。Mirage2000–5 VESTA的出现条件是用时超过15分钟才将Aigaion打到第二形态。

Q **有些关于PS3的《最终幻想13》的问题希望龙哥能帮忙回答：1、这次的战斗系统变化好大，适应了好久才慢慢熟悉起来。为什么感觉我的同伴很少使用魔法攻击？他们都会攻击魔法啊。2、现在我玩到快中期了，感觉召唤兽的攻击力一般啊，能不能进行强化呢？还有就是召唤时的动画能不能跳过？3、我用了查看对方情报的ライブラ魔法后，为什么敌人资料里还有问号的地方？4、好像战斗中不能逃跑呢这次？还是我不知道有什么快捷键？5、中了敌人的“死之宣告”后有没有解除的办法？6、为什么我不能和场景中的NPC进行对话呢？这不是RPG游戏的必备要素吗？（山东济南 赵阳）**

1、这个得看同伴所持能力的属性，如果对于敌人处于无效·属性吸收的场合，那么同伴就不会进行攻击。无效与吸收属性以外能力都不持有的场合，可以尝试改变同伴的**オプテイマ**。2、召唤兽是可以强化的，随着**クリスタリウム**等级上升，召唤兽的SP和攻击力都会上升。召唤兽呼出时的召唤动画与发动乘骑模式的动画，都可以按SELECT键跳过，乘骑模式结束时的必杀技演出则不能跳过。3、在FF13中，**ライブラ**不再是使用一次就能将敌人的资料全部展开，而是只能展开部分，随着使用次数的增多，越来越多的情报会逐渐展示出来。道具栏中的“**ライブラスコ一プ**”可以一次展示敌全体的全部资料。4、不能了，不过可以暂停后打开菜单选择“**リスタ一ト**”回到遇敌前的状态。5、没有，所以万一中了死之宣告的话就尽快将敌人干掉结束战斗吧。6、在FF13中，与场景中人物的对话大部分是自动进行的，不需要手动操作。需要与特定角色对话的场合，靠近角色后会出现TALK标志，确认即可。



Q **NDS版《大航海时代4》复刻版里，该如何收服印度洋的那个女海盗？我在印度洋都打败了她无数次了，可好像总是不能彻底消灭她。而且我现在已经拿齐了7个霸者之证，即使用通关后的记录接着玩也还是不能将其彻底击败，具体该怎么做？（江西萍乡 金鹏举）**

呵，老问题了。女海贼阿芝莎的收入方法如下：首先在东南亚海域内势力最大，这样阿芝莎的舰队就会在印度洋海域内出现。之后在印度洋海域的大港口里反复请酒吧女郎喝酒并打听得到浴血月牙刀（**血涂られたシャムシ一ル**）的确切位置，也即北纬16度东经41度的那个小岛上探索得到浴血月牙刀。不要将其装备给任何人，并在海域内遇到并击败阿芝莎一次，接下来去巴士拉（**バスラ**）的酒馆就会发生剧情。之后确保身上至少有100万，并且日本的行久（**ユキヒサ**）、印度的阿尔（**アル**）以及英国的克里斯蒂娜（**クリスティナ**）三人都在舰队中，出港后再次遇到阿枝莎的舰队并将其击败后就会自动发生剧情，花100万大洋就可以救出阿芝莎并成为你的同伴。阿枝莎的剑斗术和HP都很高，建议让她做冲锋队长，在白兵战和单挑时都是不错的选择。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
850 北京鼎好	1600 北京报价	1160 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1599 上海报价	1150 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
880 广州报价	1620 广州报价	1500 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	320 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	280 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年5月15日。本版广告联系电话：010–64472729转401

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010–64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

SPLINTER CELL CONVICTION

作为汤姆·克兰西系列游戏中最受瞩目的间谍潜伏类动作游戏《分裂细胞》的最新作，《分裂细胞：断罪》无疑是成功的。虽然没有了前作《分裂细胞：双重间谍》的两派支线的系统，但是游戏的系统在动作要素和潜伏要素两个方面得到了加强，通过“Mark And Excute”瞬间灭多敌的系统使得战斗射击的爽快感大幅度加强，也从而给了潜伏隐藏杀敌更多的可能性；通过“Last Know Place”使得玩家对于潜伏中被发现随即隐藏更加掌控自如。总而言之，游戏在动作和控制系统方面有了改进和变化，这无疑给了《分裂细胞》系列更广泛的发展空间。 □文/goingamer.com

SYSTEM.1 操作说明

按键	说明	按键	说明
LS	控制主角移动	RB	做标记、按住不松可清除所有的标记
RS	控制视角移动		
LB	站立、下蹲	Y	在RB作完标记后，按Y键发动Excute
LT	在障碍物旁可进行隐藏，无建筑物则是向前翻滚	B	破门、近身肉搏、按住B可以将敌人作为肉盾，再按B可以扔出去
A	关键触发按键、开门、机关、对话、跳跃攀爬	方向键下	切换主/副武器
RT	射击	方向键左右	切换手雷类武器
LS	按下填充子弹	方向键上	切换至夜视镜模式
X	使用手雷类武器	BACK	显示当前的任务
RS	按下放大视角	START	系统菜单

SYSTEM.2 标记执行

游戏中在空手肉搏解决敌人后可获取“Mark And Excute”的使用可能。随后通过RB在多个目标敌人身上依次作上标记，接着按Y键就可以在瞬间击毙全部被标记的且在射程范围内的全部敌人。这个要素有2点需要注意：单次的Mark有数量的限制，随着PEC（下面会提到）获得点数可提升Mark的最大数量。

SYSTEM.3 “PEC”系统

可以理解为通过执行满足限定条件而获得积分点数奖励的系统。具体的PEC分为3类，有着等级的设定，每1个类别都有不少项目，每个项目提升等级的数量要求不同，有的需要完成该动作10次才能够提升等级，有的则是实现1次就算彻底完成，每提升1个等级就获得点数奖励，该点数可以用来购买武器，提升武器，以及后期的购买Uniform等。

SYSTEM.4 武器升级

游戏中有着种类繁多的武器相关的提升。每件武器都有超过3个等级可以提升，购买1个提升等级后，该等级所附带的效果就会自动装备。

名称	效果	名称	效果
Suppressor	减少武器射击产生的噪音	High Velocity Rounds	提升主角携带武器能够渗透潜入到达的等级
Reflex Sight	增加“标记执行”系统的Mark最大数量	Hollow Point Ammo	增加武器的伤害
Laser Sight	更容易瞄准锁定目标	Match Grade Ammo	增加“标记执行”的有效距离
2X Scope	使用武器瞄准能看到更远	Extend Magazine	增加弹药和主角能携带的总弹药库弹量
4X Scope	使用武器瞄准能看到更加远	Gun Stoch	提升武器连续射击时候的稳定性

SYSTEM.5 PEC

PEC，本作的奖励系统，可以理解为成就，以下列出全部的PEC说明。

Prepare and Execute Challenges	
名称	效果
Death From Above	使用“Death From Above”消灭1名敌人，从空中抓住管道或者高处按LT落下消灭敌人实现
Grab From Ledge	使用“Grab From Ledge”消灭1名敌人，从窗口按B将敌人拖出来摔死实现
5x Predator	在不被发现的前提下连续消灭5名敌人
Stealth Headshot	隐蔽状态爆头1名敌人 不惊动其他敌人
Mark Proficiency	使用1次“Mark and Excute”消灭至少2名敌人
3x Frag Grenade	用一颗手雷同时消灭3名敌人
Remote Explosion	使用远程控制炸弹炸死至少3名敌人
Stunned	杀死1个被闪光雷或者EMP眩晕的敌人
Behind Closed Doors	用镜子或者Snake Camera标记1名敌人然后消灭他，使用汽车碎镜从门下缝首先观察敌人，随后此状态下Mark，接着破门直接Excute可实现
Sonar Mask	用sonar goggles标记敌人并且消灭他
Shadow Takedown	隐蔽状态再不被发现的前提下，肉搏干掉敌人
Sticky Camera Whistle	使用相机产生噪音，吸引敌人后消灭他
Vanish Challenges	
名称	效果
Vanish Silently	被发现后，在不消灭任何敌人的前提下有效隐藏起来
Cat and Mouse	肉搏干掉1名调查主角的“last known position”最后爆露点位置的敌人
Last Known Position	消灭至少间隔10米以外的正在调查主角最后爆露地点的敌人
Portable EMP Escape	在发生战斗冲突的形势下，使用1个EMP震晕至少3名敌人后成功隐藏
Flashbang Escape	同上面的环境下，使用闪光手雷眩晕敌人然后隐藏
EMP Grenade Stun	1颗EMP1次震晕至少3名敌人
Choke Hold Freedom	多人游戏模式下，解救被敌人制服的我方队友
Reviving Team-Mates	在多人游戏模式下，复活解救自己的同伴
Splinter Cell Challenges	
名称	效果
Mark Mastery	使用1个Mark&Excute歼灭4名敌人
Advanced Stealth	不被敌人发现且不重新游戏通过1个小场景
Advanced Close Combat	不开一枪不重新游戏 通过1个小场景
10x Predator	在不被发现的条件下连续消灭10名敌人
Assault Rife Marksman	使用来复枪不换弹匣不填充子弹消灭15名敌人
Pistol Marksman	使用手枪不换弹匣不填充子弹消灭10名敌人
Collateral Damage	将一名敌人作为盾牌 随后扔出去撞碎木门
Human Collision	将敌人扔出去后撞倒另外一位敌人
Deadly Fall	将1名敌人从10米或者更高的地方扔下来
Environmental Hazard	使用1个陷阱或者炸弹歼灭3名敌人
Security Device Diversion	通过关闭安全设施吸引1位敌人 然后消灭他
Car Alarm Investigation	当1位敌人调查汽车报警时歼灭他
Human Kevlar	挟持一名敌人作为盾牌的时候，Mark&Excute击毙3名敌人
Group Neutralization	歼灭3名被1枚EMP或者闪光雷震晕的敌人
Alternate Door Entry	破门的时候将门对面的敌人撞死，使用镜片和相机观测好对面敌人的站位，按B就可以了
Breaking Glass	扔敌人而破碎1扇窗户
Effective Interrogation	在1次拷问中使用3种不同的拷问动作
Full Recovery	任何合作模式中，当你被击倒，在同伴拯救你之前击毙5名敌人
Remain Undetected	被发现后迅速隐藏，保持不被发现10分钟

XBOX 360 X360	本刊译名：分裂细胞 断罪		2010年4月13日	
	ACT	UBI SOFT	59.99美元	美版
	DVD	1-2人	720P	17岁以上

在黑暗中成为无人能敌的战士 山姆费舍为救女儿大战恐怖分子！

CHAPTER 1 Merchant's Street Market

延续前作的剧情主线，山姆为了追查女儿的死因离开第三梯队后，到处打探情报，就连第三梯队本身也不知道他的下落，没想到游戏开场后山姆就接到了来自老同事Grim的电话，一伙杀手被某人雇佣来对付山姆。对话中需要推动RS向上看。剧情后，前往提示点，根据提示按LT隐藏在障碍物后面，随后按住LT不松再按A可潜伏移动到下一个障碍物后面，连续几次后接近敌人。

随后进入回忆式的教学剧情。这里需要根据提示开灯，关灯，再开灯。系统提示：在光亮的地方无法看到周围的事物，而当身处黑暗中，就能够有效看到周围黑暗中的事物和行动，当主角处于完全隐蔽状态，屏幕的画面就为黑白色，此状态下非常安全。

结束回忆返回现实，按住LT隐蔽状态按RT射击击毙敌人，注意瞄准头部可一枪毙命，画面右下方会出现提示"Stealth Headshot 1/10"，这个就是PEC完成状况的提示，满10次可获得积分点数奖励。干掉眼前的2名敌人，右侧第3名敌人冲出来，从侧面击毙他，随后又进入了教学回忆。

剧情中，山姆来到楼下，按B键肉搏夺取敌人的枪械后击毙敌人，画面右下方出现"Excute"，系统提示发动下面的Mark and Excute，首先必须顺利进行1次肉搏击倒敌人。Mark and Excute，瞄准敌人后RB，右下方"Excute"字样前2个空槽会装填1个，随后瞄准另外一位后RB Mark之，右下方2个空槽全部装填满，此时按Y可瞬间击毙2名敌人，这就是本作的亮点系统之一，可快速击毙多名敌人的系统，随着游戏进行可以进行升级，提升可Mark敌人的数量。

返回现实，继续前进，按LB可站起来，沿着路前进，从背后B键干掉敌人，这里屏幕右方会出现提示"Shadow Takedown 1/25"，不被发现状态击倒敌人。随后使用刚才学会的Mark后Excute击毙前方的两名敌人继续前进。在道路终点共有5名敌人，其中一名会自己走过来，刚好成了发动"标记执行"(Mark and Excute的简称，以后都这样称呼)的材料，肉搏击倒他，Mark2名，枪击毙第3名敌人的同时发动Excute，可瞬间放到3名敌人，随后一路追击剩下的最后1名敌人。

下楼梯，靠近门按B踢门而入，剧情中开始本作的另外一个系统：拷问，靠近周围的设施按B，目前场景是厕所，依次用敌人的头去破坏厕所的小便池吧……终于对方招供了，是一位名为科宾的人背后策划，该人无恶不作，从军火到禁品，正是此人开车撞了山姆的女儿，因为听说山姆到处追查杀害女儿的凶手，科宾因此才雇佣这批杀手来对付主角。科宾目前在King George大街的老博物馆，有不少护卫随身。掌握目标人情报后，山姆毫不手软的处决了杀手，前往博物馆。

CHAPTER 2 Kobin's Masion

剧情中山姆击碎汽车侧视镜，获得镜碎片，用镜片可以从门缝查看对面的情况。沿着道路前进，走到关闭的大门处，推动RS将视角向下，按A键后可以使用刚才的镜片，看到门对面没有敌人后按B返回正常状态，按A键开门前进。来到博物馆外围，正门有2名守卫，在左侧小门前使用镜面发现门对面有守卫，下蹲状态开门，按B从后面解决守卫，随后使用"标记执行"(Mark and Excute的简称)干掉正门的守卫。

靠近房屋设施的墙壁出现提示，按A键攀爬向上出现提示，直接按B键将窗口的守卫拖下来摔死，这里出现PEC提示：Grab From Ledge，从攀爬边缘将敌人拖下来摔死。

按A键通过窗口进入馆内，迎面的柜子上可获得新武器散弹枪，用方向键上下可以切换武器。右转前进可以看到两扇门，走到底靠墙的门内可听到对话声，使用车碎镜，从门底观看发现守卫2人，这里可以用RB Mark两人，随后恢复通常状态后，B踢门按Y发动Excute击毙他们，这里可获得新的PEC提示：Behide Closed Doors，使用镜子或者Snake Camera Mark敌人后击毙他们。进入门内，注意身后出现巡逻守卫，及时隐蔽用肉搏干掉他获得Excute。

来到大厅，楼下有巡逻守卫，沿着走廊进入左侧的门内，道路前方有2名守卫，LT隐蔽A键不断快速前进到下一个隐蔽点，靠近后发动"标记执行"击毙之。继续前进到达提示点开启武器库，这里可以使用获得的点数来提升武器的等级，可提升的选项功能在顶楼已经说明。大厅的底层有数量不少的守卫，首先沿着路走到底，根据提示爬上管道移动到底，随后按LT直接落下干掉1名，接着用"标记执行"干掉靠近楼梯的2名守卫，随后返回楼梯到达对面走廊，从背后干掉1名守卫。返回底层，"标记执行"2名，击毙1名，最后1名守卫可能会跑到旁边走廊上去，直接过去肉搏干掉他。大厅敌人全部清理干净。

走楼梯来到底层放映室，会出现3名守卫，惊动他们整个放映室就会开灯，到时候就无法藏匿了，静悄悄的全灭3人，注意这里靠墙的管道是可以攀爬的，右侧发现小门，仓库内有4-5名敌人，没什么难度。全灭后，右侧发现小门进入可看到武器库。随后沿着道路走到提示点来到馆外。通过墙壁的管道攀爬向上走，将窗口的守卫拖下，随后"标记执行"干掉里面的2位，进入后走楼梯来到更高层。

从正门地下使用镜片看到里面守备严密，不过窗户都是打开的，同时右侧有个守卫站在靠窗的位置，返回楼梯，走楼梯旁的窗户，从外围攀爬移动到内部守卫所在，将守卫拖下摔死，随后从窗口进入，用"标记执行"击毙附近的几名守卫，接着依次干掉全部，最终抓住了目标人科宾。经过一番审问，科宾告知山姆自己只是完成任务，交给他任务的人仅仅给了他张图片，并且命令他杀死山姆的女儿，而委托他的人实力相当庞大，且权位远高于山姆，正当此时，剧情中第三梯队出现，山姆听从了Ice Queen的建议缴械投降。

CHAPTER 3 Price Airfield

剧情后，山姆被Grim释放，山姆由于女儿的死心灰意冷，不打算帮助Grim，然后当Grim告诉他自己的女儿没有死，山姆半信半疑，最终还是选择了帮助Grim，剧情中需要按B键惩罚Grim，连续3次后剧情结束开始任务。

从侧面的铁栅栏门离开，每走几步就会遇到敌人，全部摆平后，走到提示点获得提示道具发生剧情。右转上楼梯，从小门进入设施内部，迎面肉搏干掉1名守卫，在走廊上跳起抓住管道，随后通过高空管道移动，寻找适合位置，发动"标记执行"击毙 下面的2名守卫，然后移动到铁架走廊中部高处的敌人上空，从空中按LT直接干掉守卫，获得Excute后，清除角落的2名，最后潜伏干掉其余的守卫，走到飞机旁提示点按A后剧情安置设备。



从场景角落的小门离开，沿着道路前进，目标是进入指定的房间内，门前有守卫，击毙后进入，注意远处还有2名守卫。随后不断穿梭房间的窗口前进，其中遭遇到窗口有2名守卫的情况，发动"标记执行"击毙。在最后的电力控制房间，房间内有3名守卫，从屋子外围转到2名守卫背后的窗口，开窗进入后迅速肉搏全灭，最后爆头第3名守卫，走到提示点调查电闸。

剧情后从提示方向的门继续前进，在仓库内会遇到大量的守卫，利用障碍物步步为营，随机转移自己的隐藏点，充分发挥"标记执行"全灭敌人后来到提示点，调查桌上的设备后，对话完毕开始离开基地。途中会遇到少量守卫，全灭走到靠近提示点的地方发生剧情。



前方出现敌人巡逻小队，本场景比较简单，且空间比较窄，所以很容易被发现，首先在车后躲避，随后快速移动到右侧靠边缘的植物后面，依次干掉接近卫兵和走在前面的卫兵，最后的房间内有卫兵把手，从窗户进入肉搏灭之。调查设备，全部完成后，山姆从旁边的小门离开基地本关结束。

CHAPTER 4 OiWaniya Iraq



剧情中跟随回忆来到了海湾战争时期，山姆和队友们不甚被敌人俘虏，主角作为山姆的朋友，开始潜入敌人营地拯救山姆。手中的武器可以按R3进入狙击镜状态，嵌进途中干掉2名敌方士兵，随后会遇到大量的敌人，随意开枪会立刻引来大队的敌人围攻，这里建议尽量回避战斗，多使用肉搏干掉妨碍前进的敌人。

穿越过2个敌人聚集地，来到敌人的营地内，左方房顶有巡逻士兵，要注意躲避他的视线。首先肉搏干掉左侧靠箱子的站立士兵，连续翻滚到右侧，依靠右侧的箱子和汽车前进，注意前方建筑物内有个敌人士兵面朝主角，离得太近就会被发现。在白色汽车处左转，注意留心房顶的哨兵，横向走到2个交谈士兵建筑物外围墙角。连续向前方翻滚，越过右侧的士兵和左侧大量的士兵群，到达废弃房屋群，注意会有士兵巡逻走动，在墙角隐蔽从侧面干掉他。废弃房屋群正中间有个站立不动的士兵，从侧面快速接近肉搏突袭消灭他。穿越建筑物群，从左侧的门依靠障碍物，越过前面士兵群来到提示。



进入建筑物内，建筑物内有4名左右敌人，一场激战全部击毙后继续前进，来到了关押山姆的建筑物，绕行到大门开门进入肉搏全灭2个敌士兵，接触山姆按A键拯救成功。随后剧情切入大规模火拼，先消灭左上、右上的敌军，汽油桶击破后可爆炸灭敌，全灭屏幕可见士兵后，剧情中我方增援赶到，本关结束。

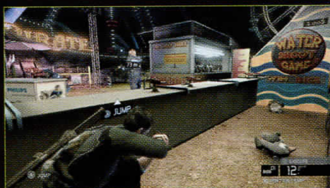
CHAPTER 5 Washington Monument

场景设定游乐场，游戏初期任务在不惊动大众的前提下，跟踪3名提示目标人，并且拷问他们获得情报，跟随他们走到阴暗无人处，上去肉搏即可。剧情后走到提示点进房间与同伴汇合，对话中获得战斗需要的"Fortable EMP"手雷等武器。

游乐园警报声大作，并且出现大量的全副武装的士兵。离开房间前往提示点，在路口遇到3名士兵，根据系

统提示使用"Fortable EMP"，使用方向键左右可以切换。首先潜伏至右侧的柜台后面，使用EMP趁着对方混乱，冲上去肉搏干掉靠近柜台的1个，马上右转跑到建筑物另一侧隐藏。发动"标记执行"击毙聚过来的3名士兵。

随后的场景5名士兵，依然是用"Fortable EMP"，肉搏掉最靠近的一名，其余的MEA，最后一名隐蔽爆头。继续前进从背后干掉1名士兵，沿着右侧柜台隐藏前进，发动MEA击毙待命的3人，最后一名可以绕汽车到他的背后解决。最后，游乐园的大门处，门后有守卫把手，从侧面小路来到大门外，从侧面发动"标记执行"全部击毙。



道路前方有大概4−5名士兵，从右侧依靠障碍栅栏作为掩护，然后走楼梯缓慢前进，随后向左侧潜伏前进，接近2名士兵后，使用最后一枚"Fortable EMP"，肉搏2名全灭，快速离开，翻身MEA击毙剩下的2名士兵。随后消灭落单的士兵缓步离开游乐场。

CHAPTER 6 White BOX Laboratories

剧情后，沿着路来到基地大门前，有1个巡逻守卫，等他走进房间内从身后干掉，基地广场走到建筑物前左转会发现靠墙的下水管道，攀爬管道到达高台上，高台右侧有空调设备，上去后，出现提示跳跃抓墙攀爬向上，随后是连续的跳跃攀爬，向右侧平移到底，会发现向上的管道，借助管道继续向上。一段比较长的管道攀爬后终于来到个小平台上，借助右侧角落的管道继续向上。

随后到达的小平台上，对面设施内有很多研究人员，这里走到适当的位置起跳抓住头顶的管道，沿着管道向下走，随后是走连续的螺旋楼梯到底，发现可开启的安全门一扇，使用相机从门缝看里面，敌人3名，刚才肉搏获得的Excute可以发挥了，B爆门Y键Excute全灭。调查桌上的控制电脑，不断的使用左右按键切换显示镜头，会发现被挟持的科学家，剧情后开始拯救科学家任务。

从左侧门出去，前进途中会看到右侧有个类似窗户的入口，按A键翻过去，LT落地。前方路口会出现第1个巡逻守卫A，可以埋伏在场景的角落，他的行动轨迹附近，肉搏干掉。返身走左侧，埋伏在房间入口旁，干掉走出来的第2个守卫B，穿越房间来到剩下3名守卫的侧面，发动Excute全灭，走到提示点科学家附近与其对话。



剧情后进入电梯，调查电梯左侧的按钮。到达顶楼，走道道路尽头的大门处，从门下缝看到内部，恐怖分子正在屠杀研究人员，进入左侧小门，此时会有巡逻歹徒走出来，肉搏击毙他。如果没有歹徒走出来，则观察歹徒分散全部背对大门后，开门进入首先从背后干掉右侧的歹徒，最后同样用Excute击毙其余歹徒。

沿着道路走到底，需要沿着楼梯上去，楼梯上面有守卫，楼梯旁有黄色管道可以攀爬上去，移动到下方周围没有警卫的角落，落下迅速翻越攀爬周围的石沿外围，移动中可将房间内的守卫拖下摔死获得Excute可能。随后向左移动，等到守卫背向后，上去隐藏在桌后，用Excute击毙3名守卫，最后一名从侧面肉搏干掉。全灭本层守卫后，走到角落的黄色管道继续向上爬。第2层有4名守卫，1名靠近边缘，等他走到远离同伴的场所，将其拖下摔死，随后从角落着陆，用"标记执行"击毙2名，最后1名肉搏搞定。前进走到提示点发生剧情，山姆终于和寻找多时的女儿通话了，确认了女儿还活着，山姆这才放心继续任务。



从房间角落的小门继续前进，从身后干掉第1名巡逻守卫发动Excute，击毙前方可见的3名守卫最后1名可以从左侧桌子上翻越过去到达他的侧面，肉搏干掉他。走到外面依然是攀爬管道移动到尽头，看好下面的守卫背向后落下，从背后灭之，在击毙剩下2名。连续通过如此的场景2个，来到大门前。注意门内有5名守卫，看好时机用Excute击毙数名后，在快速转移消灭其他的守卫。接着依然是通过管道到达通风顶，前进落下来到控制室，调查控制系统后剧情随后需要在规定时间内守护控制系统，防止敌人靠近控制它，方法比较多样，推荐的是借助场景角落的管道，爬到房间的顶部，可以轻松的消灭敌人而不被发现。当然也可以直接和敌人火拼，敌人掉落的武器还是十分多的。全灭后从控制室后面的楼梯向下走。



进入仓库后剧情中出现大量敌军，使用眩晕手雷EMP，快速冲到守卫的后方，先干掉位于高台上的3名守卫，其他的再来颗EMP就基本能够应付了。全灭后，走上楼梯调查控制机关。随后身后出现数量众多的士兵，前锋部队可以不管直接回避，干掉最后1名，随后向前潜伏，在大门后Excute击毙驻守的3名士兵后离开仓库，走到提示点本章节结束。

CHAPTER 7 Lincoln Memorial

剧情后走到提示点，进入操作间，调查监听设备，随后需要不断使用方向键左右切换侦听角度，寻找TomReed和接头目标人，发现后按R3放大，开始录音，监听期间目标两人回来走动，及时切换角度确保声音完好。

全部录制完毕后，前往提示点，轻松制服目标人，开始对其拷问，突然出现的刺客击毙了目标人，剧情后开始追击刺客，刺客会冲入超市进行射击，随后从超市后门逃逸，翻越右侧的栅栏门。追击途中会出现警察，尽量回避和警察发生冲突，以隐藏躲避快速前进为主。在杂货市场内，刺客会隐藏在市场内部，转一圈会发现他，随后逃出超市，来到公路上，当刺客上车准备逃逸的时候，汽车爆炸。剧情后走到提示点，周围出现了杀手部队，一共会有3波，因为环境比较适合躲藏，所以基本没什么难度，房间之间还有管道可以攀爬，3波全灭后开始脱离，走到提示点任务完成。



CHAPTER 8 Third Echelon HQ

山姆来到了第三梯队总部，不能惊动基地警报，需要翘无声息的干掉敌人，同时还不能让其他人发现尸体。另外注意躲避来回摆动的探照灯，被照到了就会预警，任务就会失败。沿着路前进，走到房子窗户外围，根据提示爬上屋顶，从天窗落到屋内敌人的身后干掉他。

随后从另一个门前往提示点。停车场内有巡逻守卫一名，该场景右侧靠墙壁走相对安全，进入提示的门内调查机关安置炸弹原路返回前往第2个提示点。

这个场景安全区域为左侧靠墙，注意消灭巡逻卫兵，一定要位于探照灯无法照射的地方，否则照到尸体也会预警，进入提示门内，翻越跳落，设置机关完毕，原路返回。

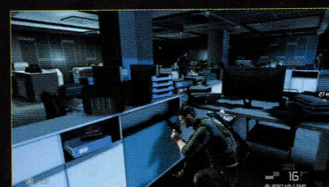
接下来的提示点是电梯，途中没有卫兵，注意躲避探照灯即可，进入电梯调查机关发生剧情。来到大厅内，走到Reception处与她对话，山姆指名要见TomReed。

剧情后翻越桌子，快速进入正前方的大门内部。注意正前方的守卫，隐蔽躲避或者肉搏击倒都可，随后左转快速前进，注意前进道路走靠右侧墙壁。随后发动Excute击毙剩下的2名守卫后，翻滚进入即将落下的闸门内。v85−86.jpg



随后的场景是类似机房的设施内部，在前进途中会遭遇3波守卫，同时也会有探照侦查设备，注意躲避。

全灭守卫来到橙色门处，开门进入后，在出现"Jump"提示位置跳跃到天花板上，走到提示点，从天花板落下，终于见到了指定的目标人物，剧情中获得了招牌夜视镜。返回房顶，沿着道路一边消灭守卫一边前进，最终来到了提示点，房间内表面看没有任何防御设施戴上夜视镜才发现空间内设置了红外线扫描预警装置，下蹲穿越2条上下摆动的红外线后，位于地面的可通过左侧的桌子跳过去，中间有忽隐忽现的红外线，注意算好时间前进。



穿越红外线群，来到无法前进的门处，走到中间出现"Jump"提示点，按A键跳跃翻过门。一直沿着道路前进，走到提示点再次遇到了科宾。一番拷问后，科宾全部招供，TomReed打算挟持总统，达成自己的野望。

离开房间，立刻遭到敌人精锐部队的埋伏，快速翻滚躲避到安全地方，然后逐个消灭，和Grim通话后，再次消灭2个士兵。接着是穿越红外线群，稍微提升了难度，前方无法通过，左侧开门进入后，借助椅子连续跳跃躲避红外线，大桌子上放来回摆动的红外线，算好时机可跳过去。

穿越红外线群，会遇到7−8名武器精良的士兵，优先干掉外围巡逻的士兵，用Excute击毙场景中间的其余几名。

沿着道路走到底，上楼梯来到2楼，在单一道路上可跳跃通过天花板前进，前进落下来到提示点接听电话，一切事实真相大白，遭受到背叛的山姆愤怒之及，但是眼下只有尽快完成任务才能拯救自己的女儿。



CHAPTER 9 Michigan AVE Reservair

沿着道路前进，快到达大门的时候隐藏于石头后面潜伏前进。大门有守卫直接把手无法进入，石头旁刚好有个洞可以进入，随后等到附近的守卫背向的时候，快速翻越走到下水道内。下水道走到底，攀爬边缘，在边缘旁有一名巡逻守卫，看好其他守卫和该人的站位，上去将他肉搏致死或者直接拖下来摔死。随后使用"标记执行"干掉谈话的2名和正



门巡逻的1名守卫，最后绕到守卫队长旁将其制服，经过拷问后获得目标地点WareHouse。

从右侧的小门进去，左转大厅内有数名守卫，潜入门口制服巡逻士兵，随后发动Excute击毙3名守卫，剩下3名在查看尸体的时候可以使用手雷全灭，完毕后会出现最后一名守卫，近身肉搏干掉他获得“标记执行”。全灭后进入小房间内，跳跃抓住管道，沿着管道一直爬，下滑到底部，左转下蹲前进。

在道路尽头发现3名守卫，“标记执行”击毙，当然也可以攀爬墙侧的管道直接回避他们，进入光亮场景，爬角落管道一直向上走，然后平移到下面能看到士兵的天窗正上方，这里如果直接跳落并不会发现，建议使用“标记执行”击毙2名谈话的，剩下一位用肉搏干掉。

场景角落管道对面有3名守卫，靠得很紧密，如果不用“标记执行”很难不被发现，从场景右侧的门出去继续前进，左转会发现1名巡逻守卫，使用肉搏消灭走台阶上到2层进入，守卫全部位于下方，发动“标记执行”可全灭，快速突入是这个场景必需的。与科学家对话后从其身后的管道继续前进，走到底跳跃抓墙，发生剧情。

剧情后注意顶部地面会有巡逻士兵向下看，小心隐藏。等到巡逻队离开房间，上去后从后面干掉最后1名落单的守卫，随后空旷的场景内很容易隐藏镐偷袭，大家可以自行全灭。正面大门前有一名守卫操作自动监测机关枪，从侧面接近他，从“标记执行”击毙守卫设备就会停止。走入通道左转跳下，走到底跳跃抓住边缘，对面1名守卫走过来，直接将他拖下消灭然后横穿道路到达右侧，跳入下水道走到底，从右侧接近前方的守卫，接着在潜伏进入前方的下水道，抓着边缘使用Excute击毙附近的3名士兵。从地下横穿到左侧攀爬上去，从身后灭掉其余的守卫后，调查提示点机关。

提示前往下一个提示点，前进途中遇到敌人埋伏，全灭后继续前进。沿着道路前进，随后遭遇直升飞机，这里直升飞机是无法躲避不被发现的，需要隐蔽在石头后面躲避飞机的机枪，同时消灭前方的敌人不断前进。进入房间后，从右侧的窗户出去继续前进，依然是消灭士兵躲避子弹。来到提示点第2个控制台，调查后发生剧情，山姆终于和自己的女儿见了，剧情众人乘坐飞机离开，中途遇到剧情事件飞机坠毁。



CHAPTER 10 DownTown District

剧情后山姆告别朋友和女儿前往白宫，沿着剧院的楼梯走到高处，出口有敌人士兵把守，全灭敌人后走到大街上，前往提示点。街道上一片混乱，从侧面等待门口的守卫赶走行人，从身后扑杀他。接着消灭道路中3名士兵，随后快速翻滚到左侧阴暗走廊内，暗杀最后一名士兵。沿着路前进，遭遇几名士兵，可以只消灭左侧道路的士兵继续前进。



随后又大量的群众与士兵混在一起，全灭道路敌人走到提示点剧情 白宫遭受有史以来的惨案。随后首先突破白宫大门，大门后有重兵把守，潜伏到大门右侧的小门附近，使用远程控制炸弹，投掷到场景中间的油罐车上。启动炸弹后，小门会有士兵冲出来，从身后干掉他，接着看清小门内状况，从小门进入右侧靠墙走比较安全，靠近房间墙壁按A可以爬上房顶。全灭区域内敌人后，下一个任务进入白宫。

基本思路以隐蔽前进为主，因为敌人的数量众多，即使使用“标记执行”也会惊动周围的守卫，基本保持在道路的左右2侧依靠障碍物隐蔽，需要消灭敌人尽量都用肉搏。走道白宫建筑物楼梯附近，沿着走廊一路前进，从右侧的小门进入白宫。

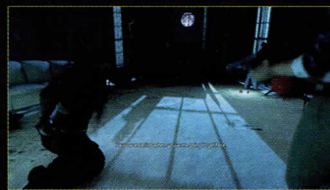


CHAPTER 11 The White House

白宫尸体遍地，守卫森严，完全依靠隐藏和肉搏才能够不惊动大量敌人，从右侧小门前近，来到了演讲室，击毙4名士兵后，开始拷问VIP。

教训这个家伙后，马上隐蔽后方左右2道门都会冲入几名士兵，从侧面的门可以潜伏离开本房间，敌人需要全灭才能从正门前进，这里因为房间障碍物不多，所以稍有难度，可以运用EMP。

全灭房间内士兵，从正门沿着道路前进，会遭遇士兵埋伏。全灭走到提示点剧情。剧情后沿着道路走，不要走楼梯，从旁边的电梯通道直接跳下，下蹲前进，从窗户下翻滚到右侧，肉搏干掉士兵A从大窗户左侧门小心进入，"标记执行"干掉屋内的几名士兵。



随后从房间内角落的门前进，前方有一个机枪台，利用左右的障碍潜伏前进，注意躲避机枪的子弹随后进入左侧的门，房间内有4名士兵，肉搏1个，其余手雷。继续前进会遇到控制机枪台，直接手雷搞定他。



前进途中还会遇到几批敌人，利用灵巧的闪躲和手雷快速灭敌前进，最终见到了Grim，随后剧情返回游戏刚开场的场景，山姆被Grim押送到了TomReed面前，当然总统作为人质尚存。剧情中可以用RB按键 Mark敌人，随后剧情中，按B山姆抢夺了TomReed的手枪，与Grim一起击毙了所有的士兵，随后对于最终的策划者TomReed，游戏给了玩家杀或者不杀的选择，不管如何选择，TomReed都难逃一死。总统得救，山姆亲手处罚了这个导致自己花费3年时间追查女儿死因的罪魁祸首，当然山姆也并不打算继续留在第三梯队，新的自由的生活正等待着他……

SYSTEM.6 成就

名称	点数	完成方法
Realistic Difficulty	50	以“Realistic”难度完成单人故事
Co-op Realistic Difficulty	50	以“Realistic”难度完成协力故事
Quality Time	20	邀请1个朋友加入，并参与协力故事或者游戏模式章节
Hunter	10	协力完成“Hunter”游戏模式中任1地图
Last Stand	10	协力完成“Last Stand”游戏模式中任1地图
Hunter Completionist	20	以rookie或normal难度完成“Hunter”游戏模式中所有地图
Hunter Master	50	以realistic难度完成“Hunter”游戏模式中所有地图
Last Stand Completionist	20	以rookie或normal难度完成“Last Stand”游戏模式中所有地图
Last Stand Master	50	以realistic难度完成“Last Stand”游戏模式中所有地图
Face-Off Completionist	20	使用任何连线类型完成“Face-Off”游戏模式中所有地图
Face Off	10	任何难度下在“Face-Off”游戏模式中赢得1场比赛
Preparation Master	30	完成所有prepare与execute挑战
Stealth Master	30	完成所有vanish挑战
Best Of The Best	30	完成所有Splinter Cell挑战
Well-Rounded	50	完成所有挑战
Weapon Upgraded	10	为任1武器购买全部3个升级
Gadget Upgraded	10	为任1配件购买全部3个升级
Weapons Expert	20	为所有武器购买全部3个升级
Gadgets Expert	20	为所有配件购买全部升级
Weapons Collector	20	解锁武器库中全部武器
Variety	10	购买任1件uniform
Accessorizing	10	为任1件uniform购买任1附件
Ready For Anything	20	为所有uniforms购买全部9个附件

名称	点数	完成方法
Fashionable	20	为所有uniforms购买全部6个texture variants
Perfect Hunter	20	realistic难度下，不被察觉地完成Hunter模式任意地图
Last Man Standing	50	任何难度下，Last Stand模式中在一章节的任意地图中抵抗所有敌人且不死
Revelations	10	发现Anna Grimsdottir的黑暗秘密
Secret Achievements 秘密成就		
名称	点数	完成方法
Merchant's Street Market	20	任何难度下完成单人故事“Merchant's Street Market”
Kobin's Mansion	20	任何难度下完成单人故事“Kobin's Mansion”
Price Airfield	20	任何难度下完成单人故事“Price Airfield”
Diwaniya, Iraq	20	任何难度下完成单人故事“Diwaniya, Iraq”
Washington Monument	20	任何难度下完成单人故事“Washington Monument”
White Box Laboratories	20	任何难度下完成单人故事“White Box Laboratories”
Lincoln Memorial	20	任何难度下完成单人故事“Lincoln Memorial”
Third Echelon HQ	20	任何难度下完成单人故事“Lincoln Memorial”
Michigan Ave. Reservoir	20	任何难度下完成单人故事“Lincoln Memorial”
Downtown District	20	任何难度下完成单人故事“Downtown District”
White House	20	任何难度下完成单人故事“White House”
St. Petersburg Banya	20	任何难度下完成协力故事“St. Petersburg Banya”
Russian Embassy	20	任何难度下完成协力故事“Russian Embassy”
Yastreb Complex	20	任何难度下完成协力故事“Yastreb Complex”
Modzok Proving Grounds	20	任何难度下完成协力故事“Modzok Proving Grounds”
Judge, Jury and Executioner	10	击毙Tom Reed
Man of Conviction	10	让Tom Reed活着
Survivor	10	与你的协力队友战斗并存活

尤蒂的工作室：格拉姆特德的炼金术士
炼金娘穿到未来世界大冒险！

尤蒂挑战新的调和大失败，因此误入200年后的未来世界。尤蒂睁开眼来发现自己的小窝经过时间的洗礼，早已破烂不堪，使用威力最大的炸弹炸开门(最后一个)，这时正好遇到“好心”的**ヴィトス**，**ヴィトス**帮助尤蒂在酒店搭建了炼金小屋，但同时提出自己的帮助是有偿的，尤蒂需要还给他5万，**ヴィトス**会定时来宿屋向你讨债，如果没有现金，就会拿走你的道具。尤蒂为了回到过去，也为还清债务开始了全新的生活。尤蒂的炼金房是可以搬家的，把有用的道具提前放在身上，不然他就会帮你卖掉，到下一个地方的酒店与老板交谈就能把炼金房搭建在那里。不过这是非常费钱的事情，但是固定剧情需要你搬到某个地方才会发生。

学者の街（ヴェルン）

尤蒂全新生活的起点就是叫做**ヴェルン**的小镇。**ヴィトス**教了尤蒂赚钱的方法——去酒店老板那儿领取任务。接下任务，和**ヴィトス**对话可以雇佣他作保镖，顺便在酒店里的杂货铺买下所有的书和器具(调和道具需要特定的道具，书则记载着炼制方法和材料来源)。收集一次材料回来就能触发剧情，**ヴィトス**告诉尤蒂对着井就能取水。冒险等级升到2级以上，就会在**ヴェルン**触发下一个剧情“羽**のない**妖精”，从而认识富家小姐**ラステル**，天真的她以为站在桥头就能召唤精灵先生，尤蒂以为**ラステル**要跳河自杀，当即拦下。自动剧情中尤蒂告诉大小姐自己的身世，大小姐邀请尤蒂去**メッテルブルグ**找她玩。此间会发生尤蒂看到奇装异服的**ヘルミ–ナ**（女人味儿十足的角色）后，觉得好奇就跟她进了图书馆的剧情，与她交谈后就能雇佣她了。

商业の街（メッテルブルグ）

来到**メッテルブルグ**，尤蒂发现**ラステル**一直都在城门口等待尤蒂。在**ラステル**的带领下初步了解了商业**の**街的全貌。然后把尤蒂带回家，自动剧情一番。**ラステル**建议尤蒂去**リサ**村找找线索。进入酒店可以遇到**アテルベルト**（倒霉男）可以雇佣。每次回到商业**の**街都与**ラステル**对话，几次剧情后就能雇佣她了。只要发生火山爆发的剧情，就可以在商业**の**街参加国王的祭祀活动，一共有3种形式，怪物大赛，物品展示，和采集大赛，共可以参加两种比赛，赢得比赛都能获得好东西。赛场往左走是这里的采集地。炼金达到30级后，遇见**ヘルミ–ナ**就能获得书籍金羊毛。

农业の街（リサ）

进村遇见**マルティン**（黝黑肌肤的壮农夫），在农业**の**街周围的地段可以雇佣他。与猫对话后，能拔猫的毛（多试几次）。这里的采集地在村子一直往左走的地方。与**マルティン**对话出现他让你找**ア–ドラの**寝床（在**アルテノイト**的杂货铺可以买到），把**ア–ドラの**寝床带给他后，他就会教尤蒂挤牛奶的方法（需要把炼金房搬到这里的酒店），这时就能对着奶牛免费拿牛奶了。过一段时间后回到这里与他对话就能使用农场了，种下道具就可以提高道具的品质。之后回到学者之街会出现**ヴィトス**教尤蒂如何赚钱的剧情，这时就能去女神之街了。在中央大街与一个叫做**エスメラルダ**（好强的女剑士）对话后就能雇佣她。

女神の街（アルテノルト）

在女神之街的入口遇见**クリスタ**（盗贼团伙老大的女儿），尤蒂想要与她成为朋友，她却躲开了。在银**の**白砂亭（这里的酒店）再次遇上她(直接去如果找不到她，逛一次世界地图再回去就行了)，与她交谈后发生剧情。对话后就能雇佣她了。尤蒂来到冰室，管理员说不准进，回酒店找**クリスタ**，她说可以带尤蒂去试试看，管理员不相信尤蒂是炼金师，还是不允许尤蒂使用冰室。再一次进入冰室，管理员终于同意尤蒂使用了（出大地图再来跟他说话，往返几次）。把道具放在冰室可以防止变质。在冰室与管理员对话三次能得到远心分离器。在中央广场遇见**クリスタ**，她告诉你可以去**プロスタ–ク**看看。

锻冶の街（プロスターク）

到熔矿炉与**ボ–ラ–**对话后，可以使用熔矿炉，并且雇用他。冒险级别21以上，回到女神之街的酒店与老板对话，就能触发去神殿的剧情。遇到醉汉的剧情也在这里。找到**コンラッド**（爱冒险的男生）就能雇佣他（在杂货铺或者酒店里）。

神殿

神殿是个相当“自由”的地方，每次进去的地图都会变化，连敌人的级别都会变化。所以只能自己多闯几次。真正的冒险重头戏就在这里。在神殿地下一



Gust公司于4月8日推出了人气游戏《工作室》系列的《尤蒂的工作室：格拉姆特德的炼金术士 被囚禁的守护者》。本作是2002年6月在PS2平台上系列第四款作品《尤蒂的工作室》追加众多全新内容后移植到PSP主机上的作品。本作的主题当然就是冒险和调和，游戏的自由度相当高，剧情丰富。 □文/翅膀

PS Portable PSP	本刊译名：尤蒂的工作室：格拉姆特德的炼金术士 被囚禁的守护者		2010年4月8日	
	RPG	Gust	5040日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	全年龄

层最上面的小地图中获得书籍魔法店の品书き（多转几次）。战斗中的炸弹攻击，或者走路踩到炸弹都会破坏神殿，神殿崩塌后能在神殿的地下一层发现炼金器材**アタノール**。与**コンラッド**一起到达神殿地下二层，回来后在与他对话，之后带着**コンラッド**回到学者之街的图书馆触发剧情，以后就能找图书馆大叔鉴定物品了。回到居住的地方，触发尤蒂开始思乡的剧情，想到通过调和其反物质也许就能回家了。尤蒂去找图书馆的大叔，遇到**ヘルミーナ**，她告诉尤蒂一些线索，然后去图书馆，问他**ゼベドラコン**の角的事情，他让尤蒂去问**コンラッド**。他告诉尤蒂在神殿的深处可能有巨龙，于是尤蒂决定用**龙の角**来代替**ゼベドラコンの角**。整理一下行李，带着恢复药剂、空飞**ぶほうき**（地形跳跃属性）向神殿进发！神殿在1周目可探索的只有地下共6层，巨龙就在地下6层的最里面。地下2、4、6层都有BOSS，B2F是**タオパペット**，攻击力很强，不过HP只有2000。B4F的BOSS是**ベビ-スピリット**，对付他只能用魔法攻击，他的攻击力也很强，经常有MP**ダメージ**（MP掉光）的招数。不过如果你运气好，也许没碰到这两个BOSS就到B6F了（汗）。但是有一本书是必须打倒他才能得到的。B6F最后的BOSS是**アルテゲヴァルト**。他能对全体人员使用火焰攻击伤害MP，以及秒杀招数。一定要准备足够的补救食品。他的HP有5200，要用火以外的招式打他。打倒BOSS就能得到**龙の角**来调和**龙の砂　r计**。除了这个以外，还需要世界灵魂、**うつろふ指轮**、七连圆环。其中最费劲的是**うつろふ指轮**。调和这个需要**フレアトルク**。而调和**フレアトルク**就需要月晶石，月晶石很容易变质，最好找到他就立刻用空飞**ぶほうき**（城市飞跃属性）飞回来。**ヴェルン**的森林就有月晶石。调好后去找图书馆大叔**ポスト**，然后去女神之街找冒险男和冰室管理员，然后和图书馆大叔对话。只要不主动跟大叔对话，游戏就不会结束，任你满世界冒险去。

通关后 2周目

读取游戏结局档，就可以开始2周目了。神殿可达地下30层，**マイバウムの塔**也可以去了。隐藏人物就在这里哦！还有隐藏ED哦！

采集道具列表——在哪里能采集到什么物品一目了然！

道具名称	属性	主要来源	道具名称	属性	主要来源
魔法の草	植物・药材料・调味料・中和剂	ヴェルン・采集地	猫のひげ	肉・中和剂	各地の猫
ニューズ	植物・中和剂	メッテルベルグ・采集地	ペンデローク	肉・宝石・神秘・中和剂	敌人・ゲシュペンスト
ヤドクダケ	植物・毒材料・食材・中和剂	メッテルベルグ・采集地	龙の角	肉・药材料・中和剂	ファクトア神殿
四つ叶の诘め草	植物・中和剂	ヴェルン・采集地	ヘビの　iけ壳	肉・药材料・中和剂	アルテノイト・店
ひよこ豆	植物・油・食材・粉・中和剂	ヴェルン・店	不死鸟のおつぽ	肉・爆弹材料・神秘・中和剂	アルテノイト・店
妖精の日伞	植物・食材・中和剂	ヴェルン・采集地	蜂の巢	调味料・爆弹材料・中和剂	ヴェルン・采集地
胡桃	植物・油・食材・中和剂	ヴェルン・店	ガマのあぶら	液体・油・药材料・调味料・中和剂	メッテルベルグ・店
アステリア	植物・食材・中和剂	ヴェルン・店	シャリオミルク	液体・食材・油・调味料・中和剂	リサ・店
ユウバナの　g	植物・中和剂	メッテルベルグ・店	世界灵魂	神秘・中和剂	敌人・クレイパペット
はぐるま草	植物・药材料・中和剂	リサ・店	燃える水	液体・油・爆弹材料・中和剂	ヴェルン・店
にんじん	植物・药材料・食材・中和剂	ヴェルン・店	サシャの织物	布材・中和剂	メッテルベルグ・店
オオオニブドウ	植物・调味料・食材・中和剂	リサ・采集地	小麦粉	食材・粉・中和剂	ヴェルン・店
飞びカズラの绵毛	植物・布材・中和剂	メッテルベルグ・采集地	赤辛子	调味料・植物・中和剂	ヴェルン・采集地
フロジストン	中和剂	ヴェルン・店	盐	调味料・粉・中和剂	メッテルベルグ・采集地
黄金色の岩	矿石・爆弹材料・溶解・中和剂	ヴェルン・采集地	研磨剂	粉・中和剂	メッテルベルグ・店
レジエン石	矿石・溶解・中和剂	プロスターク・采集地	ゼッテル	布材・中和剂	ヴェルン・店
グラセン矿石	矿石・溶解・中和剂	プロスターク・店	インゴット	中和剂	プロスターク・溶矿炉
蒸留石	矿石・溶解・中和剂	ヴェルン・采集地	产业废弃物	中和剂	敌人・アポステル
グラビ石	矿石・溶解・中和剂	アルテノルト・店	ゼベドラゴンの角	肉・药材料・中和剂	
月晶石	矿石・宝石・神秘・溶解・中和剂	メッテルベルグ・采集地	光の水	神秘・中和剂	
アードラの寝床	矿石・爆弹材料・溶解・中和剂	アルテノイト・店	ぷにぷにの像	溶解	アルテノイト・店
エアロライト	矿石・溶解・中和剂	リサ・采集地	レイアコイン	溶解	アルテノイト・店
岩サクロ	矿石・宝石・溶解・中和剂	プロスターク・店	割れた石版	溶解	敌人・リッチ
龙の化石	矿石・宝石・溶解・中和剂	プロスターク・店	传说のカツラ	溶解	アルテノイト・店
绿纹石	矿石・毒材料・溶解・中和剂	ヴェルン・采集地	枯れない植木	溶解	フィールド・行商
井	液体・中和剂	各地の水井	アジのひらき	溶解	アルテノイト・店
地底湖のたまり	液体・毒材料・中和剂	プロスターク・店	折れた魔剑	溶解	フィールド・行商
ぷにぷに玉	肉・食材・中和剂	敌人・ぷにぷに	妖精の腕轮	溶解	ファクトア神殿・パトッテ
黑水晶	矿石・宝石・神秘・中和剂	アルテノイト・店	精灵石	溶解	アルテノイト・店
アルラウネの根	植物・药材料・食材・中和剂	敌人・マンドラゴラ	钢の心脏	溶解	敌人・デーモン
正体不明の卵	肉・食材・中和剂	プロスターク・采集地	坏れたアイテム	中和剂	アイテムが坏れる・腐る
ほねつき肉	肉・油・食材・中和剂	敌人・ヤクトカッツェ	注：一般物品的购买地点在图鉴里可以查询到。		

调和道具列表——成为隐藏、高级道具成功调和的史上最强炼金术士！

道具名称	属性	合成材料	必要调和设备	道具名称	属性	合成材料	必要调和设备
ウニ	矿石・溶解	矿石×2	とんかち	秘药ウロボロス	药材料	贵族のたしなみ＋贵妇人のたしなみ＋神秘＋中和剂	乳钵
クラフト	炸弹	ニューズ×2	乳钵	ナノフェザー	无	飞びカズラの绵毛×3＋エアロライト＋宝石	ルーペ
フラム	炸弹	フロジストン×2＋炸弹材料＋中和剂	乳钵	ひとくちだんご	无	ぷにぷに玉＋液体＋植物	无
メテオール	炸弹	インゴット＋エアロライト×2＋布材＋中和剂	ガスランプ	神丹	药材料	ひとくちだんご×2＋ネクタル＋调味料	无
N/A	炸弹	炸弹×2＋フロジストン×2＋アードラの寝床＋不死鸟のおつぽ	乳钵・细工道具	祝福のワイン	毒材料・液体	オオオニブドウ×2＋蒸留石＋中和剂	ミルクパン・远心分离器
ブリッツスタッフ	魔法	インゴット＋宝石＋中和剂	细工道具・ガスランプ	ネクタル	毒材料・液体	祝福のワイン×2＋ひとくちだんご＋神秘	ガラス器具
ブファイル像	魔法・溶解	龙の化石×2＋フロジストン＋インゴット＋研磨剂	细工道具・ルーペ	ケルンズノット	布材	布材×2＋アルスイオーブ	细工道具
生きているナワ	魔法	魔法の草×2＋ぷにぷに玉	无	リフュールアンク	无	矿石×2＋地底湖のたまり＋安全小づち	アタノール
奇迹の杯	魔法・溶解	インゴット＋クラヴィールベル＋暗黑水＋宝石×2	とんかち・细工道具	みがわり人形	无	布材×3＋ぷにぷに玉＋盐×4＋中和剂	细工道具
贵族のたしなみ	毒材料・液体	毒材料＋植物＋井水	ミルクパン	三叉音叉	溶解	インゴット×3＋メテオール	ガスランプ
贵妇人のたしなみ	毒材料・液体	药材料＋猫のヒゲ＋ヘビの　iけ壳（蛇皮）＋井水	ガラス器具	グラヴィールベル	无	药材料＋インゴット＋神秘＋研磨剂×3	细工道具・ルーペ
暗黑水	毒材料・液体	产业废弃物＋毒材料＋井水	ガラス器具	ツインケルタール	无	ユウバナの实＋猫のヒゲ×5	细工道具
见えない颜	魔法・溶解	インゴット＋暗黑水＋ペンデローグ	とんかち・ルーペ	空飞ぶほうき	无	生きているナワ＋グラビ石×2＋中和剂	无
ラアウエの写本	无	ゼッテル＋ペンデローグ	羽ペン	トラウアタロット	无	ゼッテル×2＋油＋四つ叶の诘め草	羽ペン
七连圆环	魔法	魔法＋ラアウウの写本＋ナノフェザー	羽ペン	パラスメダル	溶解	矿石＋祝福のワイン＋ヘビの　iけ壳	ガスランプ
ほうれんそう	植物・药材料・食材	魔法の草×2＋中和剂	ガラス器具	アルスイオーブ	无	岩ザクロ×2＋インゴット＋宝石	アタノ　ル
ブランクシチュー	食材	小麦粉＋食材＋调味料＋井水	ミルクパン	古代の假面	无	ユウバナの实＋魔法	细工道具
デニッシュ	粉	粉×2＋液体＋ほうれんそう	ガスランプ	ゼーレネックレス	溶解	龙の化石＋インゴット＋研磨剂×2	ルーペ・细工道具
レヘルンクリーム	调味料	蜂の巢×2＋シャリオミルク＋井水＋アードラの寝床	ミルクパン・远心分离器	フレアトルク	溶解	布材×2＋月晶石＋神丹	ミルクパン
アルファルの粮食	无	肉＋レヘルンクリ　ム＋小麦粉＋液体	ミルクパン	アロマボトル	溶解	植物×2＋井水×2＋蒸留石＋グラビ石	ガラス器具
琥珀汤	药材料	药材料＋矿石＋井水＋蒸留石	ミルクパン	レーンクラント	布材・溶解	布材×5＋猫のヒゲ×2＋グラヴィールベル	细工道具
エリキシル剂	药材料	ネクタル＋药材料×2＋不死鸟のおつぽ＋蒸留石	远心分离机・ガラス器具	クラウムバンクル	溶解	リフュ　ルアンク＋肉×2	细工道具
ソーン软膏	油	アステリア＋油＋中和剂	乳钵	うつろふ指轮	溶解	矿石×2＋フレアトルク＋クラウムバンクル＋世界灵魂	とんかち・アタノール
解毒药	药材料	はぐるま草×2＋调味料＋井水＋蒸留石	乳钵・ガラス器具	中和剂	液体	中和剂×1	无
安全小づち	溶解	ソーン软膏＋インゴット＋研磨剂	とんかち	龙の砂　r计	魔法	うつろふ指轮＋世界灵魂×3＋龙の角＋七连圆环	アタノール

无法购买到手的其它物品

游戏中有些物品是无法在商店购买到的，比如需要去特定地点捡一下，或者需要触发某些事件才能得到。能够捡到的东西，也许需要你多去几次，当然，有些东西并不是白捡，你要把突然冒出来的敌人打败才能顺利得手哦！

名称	得到方法
魔法店の品书き	神殿B1F捡拾
金羊毛	炼金术级别30以上去メッテルベルグ，ヘルミーナ赠与
ラアウエの书	神殿B4F捡拾
エルスクラ－リオ	神殿B6F捡拾
割けた石版	将3块破碎石板交给图书馆的ポスト，稍后他会赠与
ヘルミーナの日记	炼金术级别25以上，雇佣ヘルミーナ后进入自己住处即可阅读（必须搬家一次）
远心分离机	冰室的オヴァ－ル赠与（多与他发生几次对话剧情）
アタノ－ル	神殿B1F捡拾（需要空飞ぶほうき）

2周目新人物相关剧情

神殿B9F你会遇到一个来回溜达的小loli，注意哦，你必须在菜单中把其他人都解雇掉（地下9层啊，他们怎么走回去啊……），再跟小loli说话，就会触发剧情，然后也可以雇佣这个迷路的失忆小女孩了。需要注意的是，最好在此之前去激活B9F的塔的魔法机关，然后再来找小妹搭讪。否则你冲到地下３０层触发剧情要是没有保存过的话，要再想去塔就必须重新下来开启机关了。尤蒂带着小loli一起向下进发，小loli的记忆居然慢慢恢复了，B12F的boss战后，她会想起自己的名字是**スフィヤ**。**スフィヤ**会一大战升10级！不过攻击力还是不会太高。B15F的boss战后，**スフィヤ**下意识的用魔法治愈尤蒂的伤，尤蒂大吃一惊，因为在这个世界里会魔法的只有精灵！于此同时**スフィヤ**升到了70级，并学会2种魔法，分别是为尤蒂hp恢复和mp恢复。B20F的boss战后，**スフィヤ**的记忆又被唤醒了一部分，但都是些不怎么愉快的情节。**スフィヤ**升到80级。B25F的boss战后，升到90级。来到30层打完最后的boss，**スフィヤ**终于完全恢复了记忆，原来她是刻**の**精灵（时间精灵），世界上缺少了她就会变得混乱，所以尤蒂要通过龙**の**砂计回到自己的时代也必须靠她的帮助。小loli的缺点就是你不能把她带出神殿，她会说自己害怕外面。而且小loli的攻击力一直不高，而且也没有攻击类的魔法，只能作为尤蒂的私人医生。所以冲下去打怪都要靠尤蒂自己！最后就是隐藏的ED了。

↑神秘人物小loli！游戏宣传中大方光彩的她在游戏中必须到２周目才有机会遇到！

调和“古代の假面”做最强战士！

古代の假面可以将人物的MP转化为防御力或者攻击力。一般来说可以转换一半的MP，不过调和的时候只要增加了附属属性包括“究极の”、“威力＋＋”的物品，就能把全部的MP都转化过来。可能有人就要问了，如果MP都转化了，MP为0不就不能战斗了吗？用这个方法转化过来的话，你会震惊的发现，你完全不接受任何MP攻击！就跟**パメラ**没有HP，不接受HP攻击一个道理。所以绝对能够变成最强啊！在这里透露一下具体的调和方法！

↑古代的假面！不过这只是传统方法调和出来的，这里介绍的成品假面长相不一样哦！

首先调和一个符合上面所说的两项附属属性的钢の心脏（效果栏写着“ア－クデ－モン（黑）”）

↓

将这个钢の心脏埋到リサ的农田里

↓

用种出来的成果调成中剂调

↓

利用这个中和剂调和ブリッツスタッフ

↓

拿这个ブリッツスタッフ调和七连圆环

↓

七连圆环就能制作出“古代の假面”，需要注意的是，调和期间所用的其他材料尽量没有任何附属属性，所以最好去各地的商店购买，不要加入奇怪功效的材料进去，可能会调和失败哦！

2周目隐藏关卡：マイバウムの塔

1周目通关后，读取通关存档，地图上就会出现**マイバウムの**塔了（会有某人来告诉你有个塔的剧情）。不过这时候你没办法进塔。被告知神殿地下可以走得更深的剧情也会在这时发生。先去神殿地下9层触发一个魔法阵机关，再带着**ラステル**（大小姐）去塔，不过貌似还是进不去。无奈之下回到住处，发生了大小姐告诉你她可能有办法进入塔内的剧情（**ラステル**在队伍中的条件下，而且必须触发过大小姐学习歌曲技能的剧情哦！），这次再带着**ラステル**去这个塔，就能够顺利进入了！里面构造很简单，但难点在里面的超强怪，防具和补血道具一定要准备好，最好是调和出N/A炸弹，基本小怪都能一颗解决，但如果中招，就很容被秒杀了。

↑塔内的风景，可以看到一圈圈的塔的背景。难得找个安全的地方休息一下。

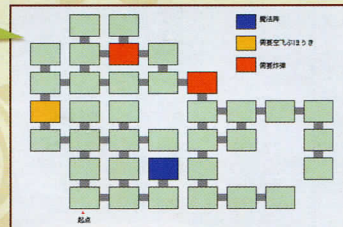
中和剂——批量复制高级属性！

如果得到了稀有级别（**レア**）的道具，就想办法批量复制这个东西吧！方法就是使用中和剂！首先，把珍贵的道具埋到**リサ**的田里！然后使用得到的新品种，与任意道具组合调成中和剂。这样一来，虽然道具只有一个，但是可以做出大量效果一样的中和剂！用这个中和剂，就能做很多不同的道具啦！所以为了调制更牛的中和剂，就要用拿的出手的道具来和稀有道具调和。推荐赤辛子或者黑水晶。在**プロスタ－ク**能买到极上品的赤辛子，而**アルテノイト**则出售黑水晶。调和剂可在调和其他物品的时候派上大用场，是必不可少的基础道具。利用高级的材料和稀有级别的物品来制作超牛的调和剂吧！

↑这就是中和剂啦~根据你的材料不同，做出来的东西也会有很大差异！

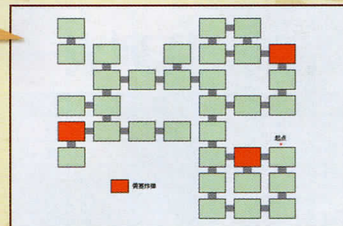
采集地全道具及小地图！

ヴェルンの森



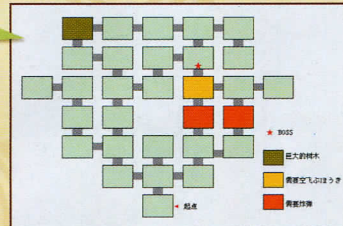
魔法の草、蒸留石、赤辛子、绿纹石、**フロジストン**、胡桃、黄金色の岩、**ニューズ**、蜂の巢、妖精の日伞、岩**ザクロ**、四つ叶の詰め草、**オオオニブドウ**、**はぐるま**草、正体不明の卵、月晶石、不死鸟のおつぽ、**ペンデロ－グ**、世界灵魂

メッテルブルグ海岸



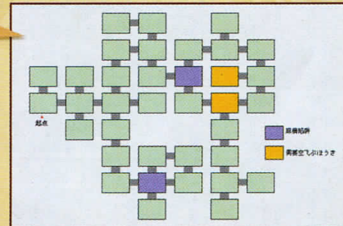
アステリア、月晶石、黄金色の岩、盐、蒸留石、飞び**カズラ**の绵毛、**ニューズ**、蜂の巢、**フロジストン**、魔法の草、**ヤドクタケ**、**ユウバナ**の实、妖精の日伞、四つ叶の詰め草、黑水晶、**ア－ドラ**の寝床

リサの森



赤辛子、妖精の日伞、**オオオニブドウ**、蜂の巢、**ニューズ**、绿纹石、胡桃、**フロジストン**、蒸留石、**はぐるま**草、**にんじん**、**ひよこ**豆、**へびの**ぬけ壳、魔法の草、**エアロライト**、**グラビ**石、飞び**カズラ**の绵毛

プロスターク矿山



レジエン石、**フロジストン**、魔法の草、岩**ザクロ**、龙の化石、地底湖の**たまり**、月晶石、绿纹石、蒸留石、黄金色の岩、黑水晶、**アステリア**、**ヘビの**ぬけ壳、**ヤドクタケ**、燃える水、**グラセン**矿石、正体不明の卵、**はぐるま**草

城市各店铺可购买全道具详细列表！

ヴェルン

剧情起点城市。同伴：**ヴィトス**、**ヘルミ－ナ**。特殊设施：图书馆。

杂货铺	
道具名称	品质
ひよこ豆	普通
胡桃	新鲜
アステリア	普通
にんじん	普通
フロジストン	普通
蒸留石	良质
ガマのあぶら	一级品
シャリオミルク	普通
燃える水	一级品
小麦粉	粗恶品
盐	普通
ゼッテル	极上品
炼金术の基础知识	–
さしすせその本	–
假学集大全	–
かわいいどうぶつ	–
野原の图鉴	–
森の图鉴	–
この店いい店	–
ミルクパン	–
乳钵	–
ガラス器具	–
食料量贩店	
ブランクシチュ–	普通

メッテルベルグ

冒险2级以上与**ラステル**相遇剧情后可去。同伴：**ラステル**、**アデルベルト**。

杂货铺	
アイテム	品质
魔法の草	痛んでいる
ひよこ豆	普通
ヤドクタケ	普通
妖精の日伞	新鲜
胡桃	普通
ユウバナの实	普通
にんじん	普通
フロジストン	普通
黄金色の岩	普通
グラセン矿石	普通
蜂の巢	普通
ガマのあぶら	一级品
シャリオミルク	普通
燃える水	普通
サシャの织物	一级品
小麦粉	普通
赤辛子	普通
盐	极上品
研磨剂	一级品
ゼッテル	一级品
インゴット	普通
世界灵魂	普通
传说のカツラ	梦幻级
ヘルメスの药	–
アイテム	品质
ケントニス见闻录	–
乐しいお果子作り	–
くらしの杂货	–
世界珍品纪行	–
传说の生物	–
乐して储かる方法	–
とんかち	–
羽ペン	–
ガスランプ	–
武器屋	
木の杖	拥有各种特性
铁の杖	拥有各种特性
传说の杖	拥有各种特性
果物ナイフ	拥有各种特性
ニ－ドル	拥有各种特性
ナハトアングリフ	拥有各种特性
革のムチ	拥有各种特性
チェ－ンウィップ	拥有各种特性
疾风のムチ	拥有各种特性
革の手袋	拥有各种特性
猫のツメ	拥有各种特性
广刃の剑	拥有各种特性
エストック	拥有各种特性
ファルカタ	拥有各种特性
长剑	拥有各种特性
クレイモア	拥有各种特性
锄	拥有各种特性
グレイブ	拥有各种特性
石斧	拥有各种特性
战斧	拥有各种特性
冒险者の服	–
なめし革の服	–
钢铁の服	–
司会者衣装	–
皮の铠	–
钢の胸当て	–
チェインプレ－ト	–
オ－ルプレ－ト	–
アインホルン	–
贵族の服	–
パ－ティ－ドレス	–
バックラ－	–
铁の盾	–
食料量贩店	
ブランクシチュ–	不味そう
レヘルンクリ－ム	普通
药品量贩店	
ソ－ン软膏	普通
爆弹量贩店	
クラフト	良质

リサ

ラステル在**メッテルベルグ**告知后可去。同伴：**エスメラルダ**、**マルテイン**。

杂货铺	
アイテム	品质
ひよこ豆	新鲜
妖精の日伞	新鲜
胡桃	新鲜
にんじん	新鲜
はぐるま草	普通
オオオニブドウ	新鲜
蜂の巢	普通
アイテム	品质
ガマのあぶら	普通
シャリオミルク	新鲜
小麦粉	极上品
盐	粗恶品
ゼッテル	一级品
狩人の手记	–
种まき手帐	–
贵族のくらし	–
マウゼル妇人传	–
食料量贩店	
ブランクシチュ–	普通

アルテノイト

在**リサ**与**マルテイン**对话・冒险15级以上・炼金术12级以上后**ヴィトス**于**ヴェルン**告知。

杂货铺	
アイテム	品质
魔法の草	新鲜
アステリア	普通
にんじん	新鲜
はぐるま草	新鲜
プロジストン	良质
黄金色の岩	良质
岩ザクロ	普通
绿纹石	良质
ア－ドラの寝床	良质
黑水晶	光っている
グラビ石	クズ石
アルラウネの根	普通
ペンデロ－グ	普通
ヘビの拔け壳	普通
不死鸟のおっぽ	良质
シャリオミルク	新鲜
盐	普通
小麦粉	普通
ぷにぷにの像	普通
レイアコイン	普通
传说のカツラ	普通
アジのひらき	普通
精灵石	普通
世界灵魂	普通
たたかう神官	–
星座と占い	–
ル－ペ	–
药品量贩店	
解毒药	5次剂量
琥珀汤	极上品
爆弹量贩店	
フラム	良质
フラム	良质

プロスターク

アルテノイト的冰室可用后，女神之街的**クリスタ**告知。同伴：**ボ－ラ－**。

杂货铺	
アイテム	品质
ニュ－ズ	普通
ヤドクタケ	新鲜
ひよこ豆	新鲜
はぐるま草	普通
フロジストン	良质
黄金色の岩	良质
レジエン石	良质
グラセン矿石	良质
岩ザクロ	发光
龙の化石	发光
地底湖のたまり	普通
燃える水	一级品
小麦粉	普通
赤辛子	极上品
盐	普通
ゼッテル	普通
匠の技	–
采掘の手引き	–
药师秘传帖	–
细工道具	–
武器屋	
グラセン钢の杖	拥有各种特性
圣なるナイフ	拥有各种特性
疾风のムチ	拥有各种特性
铁の手袋	拥有各种特性
ファルカタ	拥有各种特性
フラムベルグ	拥有各种特性
クレイモア	拥有各种特性
グラセン钢の剑	拥有各种特性
白银の枪	拥有各种特性
战斧	拥有各种特性
三日月斧	拥有各种特性
钢铁の服	–
铁の胸当て	–
チェインプレ－ト	–
オ－ルプレ－ト	–
グラセン钢の铠	–
アインホルン	–
バックラ－	–
铁の盾	–
スパイクガ－ド	–
食料量贩店	
ブランクシチュ–	普通
デニッシュ	普通

ファクトア神殿

熔炉可用，并冒险级别高于21。由女神之街的酒店老板告知。

パテットの店（跟妖精先生说话也许会出现）	
名称	属性
アイテム	品质
ぷにぷに玉	良质
蜂の巢	良质
シャリオミルク	新鲜
猫のヒゲ	良质
ブランクシチュ–	普通
パトッテの店	
ペンデロ－グ	光っている
フラム	极上品
贵族のたしなみ	4份
贵妇人のたしなみ	4份
妖精の腕轮	梦幻级

随身盒子（かご）的大小

你能双手扛着去冒险的道具，一开始只有40个。随着尤蒂等级的提升，你才能拿更多的道具。冒险级别14左右盒子增容为56个，冒险级别26左右盒子增容为80。事实上是因为你的力气变大了，才能扛得动更多的东西。尤蒂还会说“最近胳膊变粗了”“女孩子不想这样”之类的（笑）。你可以多放补血食品和N/A炸弹哦！



↑游戏后期装满了必杀武器N/A的随身盒子！可以到武器店批量生产哦！

城市量贩店还有定制批发业务哦！

量贩店其实就是小铺，但之所以能叫量贩店，就是因为尤蒂可以把自己身上的东西给他们，让店家照样批量生产。这样省去了尤蒂来回收集材料调和的功夫。各地的收取费用不同，能做的东西也不一样。能制作最高等级食品的是**ヴェルン**，而炸弹和药材比较擅长的是**アルテノイト**。只要对店长选“登录”就可以坐享其成啦！



↑这是女神之街的杂货铺，从他这里其实就可以买到剧情需要的这个物件啦~

GUNDAM ASSAULT SURVIVE

ガンダムアサルトサヴァイブ

PS Portable PSP	本刊译名：高达 生存突击生存			2010年03月18日
	动作	NBGI	6279日元	日版
	UMD	1~4人	815MB	全年龄

本作是GUNDAM BATTLE系列的最新作，SEED和OO作为Another时代首次加入。与前作相比，细致入微的自定义驾驶员设定，丰富的技能、零件收集与机体开发，两架僚机与玩家组成的三机小队，来往于多个地图间的战场，多样的联机模式，不断进化的游戏系统令人耳目一新。然而任务等级评价系统的取消，对于追求全任务SS评价的完美主义玩家来说，一定程度上降低了反复挑战的乐趣。尽管如此，高达的经典依然百战不厌。时隔两年的高达嘉年华，为您献上。 □文/翅膀

善用补给点 拥有可持续性无限HP



↑左边的僚机已接近濒死，这时按下SELECT+↑即可指示其靠近母舰回复HP。

由于本作新增添了补给点这一要素，只要补给点未被破坏便可以随时回复HP，方法是锁定补给点后靠近。虽说赶路需要一定时间，但只要战斗时间允许的话，再强的敌人也不是对手。

僚机的补给点利用方法是锁定补给点后赶下SELECT键后，这时原来的GRP变成了REP，再按上键或△键僚机便会靠近补给点开始回复了。不过要注意，僚机HP回复到100%后需要锁定其他敌人后再次指示其行动或是进行地图移动，否则僚机会一直留在补给点，不参加战斗。当然，不巧遇到强敌ACE集中攻击我方补给点的时候只能听天由命了。

固定技能 利弊并存的诸刃之剑

本作的技能分为自动技能和特殊技能，都可以在商店购买后在驾驶员设定中更换。固定技能是自动技能中特殊的一类，无法更换但是可以大幅提升驾驶员基础属性，且可以搭乘驾驶员限定机体。根据出身地不同以及适性检查中回答问卷结果一定几率获得。

虽然固定技能无法更换，但是对驾驶员和机体属性值的加成以及可以搭乘特殊机体的特性（尤其是神技，全机种制霸），在人物机体能力不足、且尚未开启搭乘限制的初期显得无比美味，虽几率较低但确有一刷的价值。与携带两种可更换自动技能相比，各有优劣，还请大家自由取舍。

技能名称	详细
ニュ－タイプ/强化人间	可搭乘NT/强化专用机体，提高机体HP与驾驶员体力以外其他属性值需要选择U.C.系出生地（从リ－ボ－コロニ－到ブッホコロニ－22个）
コ－ディネ－タ－/ブ－ステッドマン	可搭乘CD/BM专用机体，提高机体HP与驾驶员体力以外其他属性值 需要选择SEED系出生地（从オノゴロ岛到コロニ－メンデル4个）
ガンダムマイスタ－	可搭乘GM专用机体，提高机体HP与驾驶员体力以外其他属性值需要选择00系出生地（クルジス到ロシア4个）
神技	全机体搭乘可能，提高机体HP与驾驶员体力以外其他属性值 需要选择00系出生地（クルジス到ロシア4个）

切换锁定 效率击破目标敌人

能够锁定的目标分为不同的类型，敌机、战舰、地上设施、补给点、集装箱物资、战斗不能的僚机等，可以靠上下推动摇杆来切换锁定类型。想要快速击破任务目标的战舰，或是寻找补给点，复活僚机等情况下可以灵活运用。



↑敌方ACE受身、使用SP攻击时或是发动技能中都处于无敌状态，注意这时任何攻击都是无效的哦。

左右推动摇杆的话可以在同一类型内切换锁定目标，可以在想要击破特定敌人（譬如ACE战的时候先击破杂兵机赚取分数等）时发挥其效果。

锁定中敌机驾驶员名字显示红色的话，表示其正出于无敌状态，小小不要错在这时使用SP攻击而白白浪费哦。

捕获敌机 击破即可生产

任务时会碰到头上有“CAPTURE”字样的敌机，这时将其击破的话，无论是否达到该机体购买条件，任务结束后它都会加入商店的可购买列表中。运气好的话可以在序盘得到ACE机的哦。装备技能“捕获”可以增加可捕获敌机出现的几率。管它什么出现条件、入手方法，捕获之后就是我的了！



↑图中即为可捕获机体，若之前已有该机体的话，任务结束后会换算为金钱奖励。

选择适合自己水平时代

由于各个时代开始的难易度各有不同，若尚未有充足的金钱用于改造就开始挑战高难度的任务的话不小心屡屡被击坠会是相当郁闷的。新加入SEED时代任务因为是机体小队固定，且机体性能都不错，比较适于初心者练习。而已经习惯本系列的玩家可以挑战下U.C.0093，最初的机体已经很强，不用换机就能完成剧情。



↑本作新加入的SEED时代，小队驾驶员和机体固定无法更换，但也省去了换机的麻烦。

以下是各时代以及势力任务难度的对比，仅供参考。

时代	势力	难度	时代	势力	难度
U.C.0079	地球联邦宇宙军	★★★★☆	U.C.0093	地球联邦军	★★★☆☆
	吉翁公国军	★★☆☆☆		新吉翁	★★★★★
U.C.0083	地球联邦宇宙军	★★☆☆☆	U.C.0123	地球联邦军	★★★☆☆
	迪拉兹舰队	★☆☆☆☆		骷髅十字先 军	★★★★☆
U.C.0087	A.E.U.G.	★★★☆☆	SEED	地球联合军	★★★★★
	Titans	★★★☆☆		Z.A.F.T	★★★★☆
U.C.0088	A.E.U.G.	★★★☆☆		克莱恩派系	★★★★★
	新吉翁	★★☆☆☆	OO	天人	★★★☆☆

特殊人物入手方法 跨时代人物大集结

人物收集，一般在完成每个时代的剧情任务后就可以购入该时代的大部分驾驶员，任务100%之后依然无法加入的驾驶员则大体需要购入特定机体、人物，或是需要同一人物使用一定次数后才会出现该人物的其他版本，或是与其相关的其他角色。

人名	加入方法
アムロ・レイ（0083）	购入ディジェ
レコア・ロンド（エウ－ゴ）	购入メタス
プルツ－	エルピ－・プル（私服）使用2回
エルピ－・プル（パイロットス－ツ）	エルピ－・プル（私服）使用5回
マシュマ－・セロ（强化）	マシュマ－・セロ使用5回
キャラ・ス－ン	雇用マシュマ－・セロ
キャラ・ス－ン（强化）	キャラ・ス－ン使用5回
ヤザン・ゲ－ブル（0088）	ヤザン・ゲ－ブル（0087）使用5回
アムロ・レイ（0093）	购入シャア・アズナブル（0093）
アンナマリ－・ブル－ジュ	购入ザビ－ネ・シャル
アンナマリ－・ブル－ジュ(联邦)	アンナマリ－・ブル－ジュ使用5回
キラ・ヤマト（私服）	雇用キラ・ヤマト
キラ・ヤマト（赤服）	雇用アスラン・ザラ
シャニ・アンドラス	クロト・ブエル或オルガ・サブナック使用2回
アスラン・ザラ	雇用キラ・ヤマト
イザ－ク・ジュ－ル	雇用キラ・ヤマト
イザ－ク・ジュ－ル（伤）	イザ－ク・ジュ－ル使用5回
ラウ・ル・クル－ゼ	雇用キラ・ヤマト
アンドリュ－・バルトフェルド	雇用キラ・ヤマト
ハレルヤ	アレルヤ・ハプティズム使用5回
觉醒アレルヤ	ハレルヤ使用10回
ミハエル・トリニティ	ヨハン・トリニティ使用5回
ネ－ナ・トリニティ	雇用ミハエル・トリニティ
セルゲイ・スミルノフ	雇用ソ－マ・ピ－リス
アレハンドロ・コ－ナ－	所持天人机体超过两架或所持OO机体11架以上
カテジナ・ル－ス（强化）	カテジナ・ル－ス使用10回

善用僚机的辅助 下达指令吧队长

任务开始时玩家可以最大带两架僚机出战。僚机的指示方法是：按下SELECT键后十字键上下左右对应僚机1，△×□○对应僚机2。四个按键对应四种战斗模式，每种模式各有其特点，请根据战场形势灵活使用。特别是下按键和×键对应的SPA，僚机与玩家机同样可以使用SP攻击。面对三机SP攻击的轮番轰炸，敌方ACE也难招架。当然，若发出指令时僚机SP槽未满或目标敌机处于射程外时会暂不使用，直到满足条件。善用僚机的SP攻击是攻克很多难关的关键。因此，时刻注意僚机HP，适时指示其回补给点回复避免其被轻易击破。



↑面对三架机体同时进行光线照射，敌人的母舰也不堪一击。

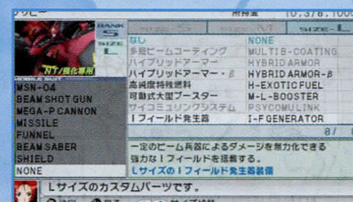
若僚机不小心被击破也不要紧，只要控制自机将其锁定后靠近僚机，几秒钟后即可使其以HP25%左右的状态复活。不过这段时间自机处于无防备状态，小心不要被敌人趁虚而入。而且２５％的HP依然很危险，注意及时回复。

另外需要注意的是，僚机驾驶员出击虽然会增加经验并累计出场次数，但是用于取得特殊人物、机体、零件等需要的驾驶员出击次数必须玩家亲自使用，作为僚机的出场次数并不算在内的。

僚机的行动类型	详细
GRP（上键、△键）	对敌人使用格斗攻击发动接近战，因为本系列机体一向比较灵活，射程较短的格斗攻击很难命中，所以很少用到
SHT（右键、○键）	与敌人拉开距离，以射击攻击为主，除非是格斗专用机，否则平时都用这种模式战斗就可以了
DEF（左键、□键）	多用防御，远离敌人进行射击，一般在僚机HP较少或被敌方强力ACE锁定等时候使用，以减少被击坠的危险
SPA（下键、×键）	积攒SP槽一条以上后便会使用SP攻击，对BOSS战极为有效

高价零件的任务取得方法

强化零件中几个成百上千万的高价货，实在让人垂涎三尺而又望而生畏。想要购入这几种零件之前，不妨先在以下几关刷一下，任务成功后有一定几率获得哦。当然掉落几率并不高，实在刷不出的同学还是老老实实攒钱吧。比较效率的方法就是选择这几个在累积其他特殊入手条件的驾驶员、机体出击数同时期待能够获得零件。

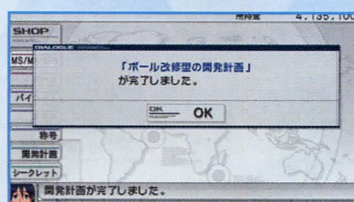


↑在任务忌まわしき记忆とともに中得到的Iフィールド发生器。

零件名称	价格	所需任务（年代、势力）
オリジナル・ハロ	1488000	ニュ－タイプの威胁（0079、ジオン）
サイコミュ增幅装置	1680000	ニュ－タイプの威胁（0079、ジオン）
		落ちてきた空（0088、エゥ－ゴ）
		タイガ－バウムの梦（0088、ネオ・ジオン）
残留思念	3290000	宇宙を驱ける（0087、エゥ－ゴ）
Iフィ－ルド发生器	7616000	忌まわしき记忆とともに（0093、ネオ・ジオン）
フェイズシフト装甲	9400000	终わらない明日へEX(SEED、クライン派）
Nジャマ－キャンセラ－	57400000	憎しみの宇宙EX（SEED、ザフト）
キラ・ヤマト特制OS	2983000	
拟似GNドライヴ	6168000	刹那EX（OO、ソレスタルビ－イング）
ヴェ－ダアクセスキ－	5536000	刹那EX（OO、ソレスタルビ－イング）
HARO	1504000	刹那EX（OO、ソレスタルビ－イング）
		世界の歪みEX（OO、国联军）
GNドライヴ	45200000	世界の歪みEX（OO、国联军）
缩退炉	57920000	打ち砕けファミ通要塞（EXTRA）

开发计划 取得各种高级特化专用机

开发新机体需要在购入开发计划后对开发基础机体使用要求量的改造点数后，装上所需零件，再进入商店就会显示开发完成。注意，这里所谓的开发完成是指开发机体出现在商店购买列表中，并非直接得到该机体。开发计划的出现条件一般是入手开发所需的基础机体和零件，有关情报可以参考后表的入手方法。



↑开发完成后，进入SHOP即会表示计划完成，可以购入新机体了。

开发结果	所需机体	所需零件	所需改造点数
ガンダムMC	ガンダム	マグネットコ－ティング	3000
マドロック	ガンダム	特殊炸药	5000
陆战型ガンダム（ジム头）	陆战型ガンダム	ジャンクパ－ツ	500
アレックス	ガンダム	チョバムア－マ－	6000
ガンキャノン量产型WD仕样	ガンキャノン量产型	高速	4000
ジムWD队仕样	ジム	小型プロペラントタンク	1000
ジム・スナイパ－II	ジム	ロングレンジスコ－プ	3000
ジム・スナイパ－IIWD仕样	ジム・スナイパ－II	预备弹仓	5000
ジムキャノン	ジム	特殊炸药	1000
ジム・キャノンWD仕样	ジム・キャノン	ブ－スタ－	2000
ボ－ルオハイオ小队仕样	ボ－ル	ブ－スタ－	250
シャア专用ザク	ザクIIS型	ブ－スタ－	1000
ビ－ムライフル搭载型高机动型ザク	高机动型ザク	エネルギ－パック	2500
ロバ－ト专用高机动型ザク	高机动型ザク	制御バ－ニア	1500
ギャビ－专用高机动型ザク	高机动型ザク	制御バ－ニア	1500
アクトザク	ザクII	マグネットコ－ティング	4000
ザク・キャノン	ザクII	特殊炸药	1000
ザクII特殊仕样机	ザクII	新型マニピュレ－タ	50
ランバ・ラル专用ザクI	ザクI	强化装甲	1500
黑い三连星专用ザクI	ザクI	小型プロペラントタンク	1000
グフ・フライトタイプ	グフ	ブ－スタ－	1500
シャア专用ズゴック	ズゴック	ブ－スタ－	2500
シャア专用リック・ドム	リック・ドム	ブ－スタ－	1500
ガト－专用リック・ドム	リック・ドム	全方位姿势制御バ－ニア	3000
シャア专用ゲルググ	ゲルググS型	大型ブ－スタ－	5500
ガト－专用ゲルググ	ゲルググ	全方位姿势制御バ－ニア	4000
カスペン专用ゲルググ	ゲルググ	プロペラントタンク	2500
マツナガ专用高机动型ゲルググ	ゲルググS型	プロペラントタンク	4000
ジョニ－专用高机动型ゲルググ	ゲルググS型	プロペラントタンク	4000
ゲルググキャノン	ゲルググ	特殊炸药	2500

开发结果	所需机体	所需零件	所需改造点数
サイコミュ高机动试验型ザク	ザクII	サイコミュ　　幅装置	3000
パ－フェクトジオング	ジオング	新型マニピュレ－タ	10000
ゼ－ゴック	ズゴック	预备弹仓	3300
ビグ・ラング	ビグロ	ウェポンラック	12000
ジム改沙漠战仕样	ジム改	防沙装置	1000
ジム・クウエル	ジム・カスタム	ム－バブルフレ－ム	4500
ボ－ル改修型	ボ－ル	强化装甲	500
ザクIIF2型沙漠战仕样	ザクIIF2型	防沙装置	1000
ピッタ－专用ザクIIF2	ザクIIF2型	ブ－スタ－	2500
ドム・トロ－ペン涂装变更型	ドム・トロ－ペン	防沙装置	1000
Zガンダム3号机	Zガンダム	大型ブ－スタ－	10000
クワトロ专用リック・ディアス	リック・ディアスB	大型ブ－スタ－	4000
アッシマティタ－ンズ仕样	アッシマ－	大型ブ－スタ－	3000
サイコ・ガンダムMk－II	サイコ・ガンダム	サイコミュリンクシステム	22000
Zガンダム(ザク头)	Zガンダム	ジャンクパ－ツ	1500
ハマ－ン专用ガザC	ガザC	全方位姿势制御バ－ニア	2500
ドワッジ改	ドワッジ	大型ブ－スタ－	4000
ザクIII改	ザクIII	大型ブ－スタ－	6000
ザクIタイガ－パウム配备型	ザクI	全天周围モニタ	2000
ゲルググ青の部队仕样	ゲルググ	防沙装置	1500
ゲルググ旧ジオン兵改良型	ゲルググ	防沙装置	1500
アッグガイタイガ－パウム配备型	アッグガイ	全天周围モニタ	2000
キュベレイ量产型	キュベレイ	ウェポンラック	15000
ゲゼヤザン机	ゲゼ	ジャンクパ－ツ	1000
νガンダムDFF	νガンダム	ウェポンラック	20000
スタ－ク・ジェガン	ジェガン	ミサイル诱导システム	5000
レズン专用ギラ・ド－ガ	ギラ・ド－ガ	大型ブ－スタ－	8500
ホビ－ハイザック	ハイザック（ティタ－ンズ仕样）	ジャンクパ－ツ	1500
ダギ・イルス联邦军仕样	ダギ・イルス	チョバムア－マ－	7500
デナン・ゾンBV仕样	デナン・ゾン	チョバムア－マ－	4000
デナン・ゲ－BV仕样	デナン・ゲ－	チョバムア－マ－	4500
ザビ－ネ专用ベルガ・ギロス	ベルガ・ギロス	强化バレル	15000
ディン(クル－ゼ机)	ディン	预备弹仓	4000
ゲイツ(クル－ゼ机)	ゲイツ	预备弹仓	4500
デュエルガンダム・アサルトシュラウド	デュエルガンダム	ウェポンラック	11000
陆战用AEUヘリオン	AEUヘリオン	小型プロペラントタンク	1500
AEUイナクトデモカラ－	AEUイナクト	制御バ－ニア	2500
AEUイナクトカスタム	AEUイナクト	隐し腕	6000
アグリッサ搭载用AEUイナクト	AEUイナクトカスタム	ビ－ムコ－ティング	8000
GNフラッグ	ユニオンフラッグカスタム	拟似GNドライブ	10000
ZプラスC1型	ZプラスA1型	ロングレンジスコ－プ	5000
ZプラスC1/2型	ZプラスC1型	エネルギ－パック	6000
ガンダムLS	ガンダム（MC仕样）	ジャンクパ－ツ	500

特殊机体入手方法 目标MS100%收集！

本作多数机体在完成该机体所属时代的剧情任务的同时就可以入手，除去前面提到的开发计划机之外还有很多需要复杂步骤才肯露面的特殊机体。大体上需要购买其驾驶员或是购买同机种的其他机体后出现，再有就是同系列机体及其驾驶员使用一定次数等。



机体名	入手条件
ガンダム	购入プロトタイプガンダム
プロトタイプガンダム陆战型	购入ガンダム
G-3ガンダム	ガンダム（MC仕样）使用10回
ガンダム4号机	ガンダム（MC仕样）使用5回
ガンダム5号机	ガンダム（MC仕样）使用5回
陆战型ガンダム	ジム使用5回
ガンダムEz8	陆战型ガンダム使用5回＋シロ－・アマダ使用5回
フルアーマーガンダム	ガンダム（MC仕样）使用5回
ガンタンク	购入陆战型ジム
ブルーディスティニー1号机	陆战型ジム使用5回、陆战型ガンダム使用5回
ブルーディスティニー2号机	イフリート改を5回使用
ブルーディスティニー3号机	完成任务星一号作战＋ブルーディスティニー1号机使用5回
イフリート改	完成任务ニュータイプの威胁+グフ、ドム各使用5回
初期型ジム	购入陆战型ジム
ジム・コマンド（宇宙仕样）	ジムコマンド使用3回
Gブル	ガンダム使用5回+购入ガンダム（MC仕样）
ザクII改	购入ザクIIS型
高机动型ザク	ザクII使用5回
ザクマインレイヤー	ザクII使用5回
グフ・カスタム	购入グフ
ヅダ	ザク和ドム合计使用10回
ハイゴッグ	购入ゴッグ
ズゴック	ゴッグ使用3回
ズゴックE	购入ズゴックS型（シャア专用）+ズゴック使用5回
アッガイ	购入ズゴック
ゾック	购入ゴッグ
リック・ドム	ドム使用5回
リック・ドムII（コロニー仕样）	リック・ドム使用5回
ゲルググS型	ゲルググ使用5回
ゲルググJ	ゲルググS型使用5回＋ロングレンジスコープ入手+购入高机动型ゲルググ
ジオング	シャア・アズナブル（0079）使用5回
パーフェクトジオング	ジオング使用回数1回+新型マニピュレータ入手后开发+持有サイコミュリンクシステム
ビグロ	完成任务ソロモン撤退战+持有6架以上吉翁军机体
ザクレロ	ビグロ使用5回
ブラウ・ブロ	エルメス、ザクレロ入手
エルメス	ニュータイプの　威クリア+雇用ララァ・スン
ビク・ザム	雇用ドズル・ザビ
アプサラスI	雇用アイナ・サハリン
アプサラスII	アイナ・サハリン使用5回+购入アプサラスI
アプサラスIII	アイナ・サハリン使用10回+アプサラスI使用5回+アプサラスII使用5回
ヨルムンガンド	ヅダ使用5回
ガンダム试作1号机Fb	ガンダム试作1号机使用5回
ガンダム试作2号机	购入ガンダム试作1号机Fb
ガンダム试作3号机	ガンダム试作1号机Fb使用10回
パワード・ジム	ジム改使用5回
ジム・カスタム	购入パワード・ジム
リック・ドムII	ドム・トローペン使用3回
ザメル	完成任务ジオンの残光+持有一定数量的迪拉兹舰队的机体
ゲルググM(シーマ专用)	シーマ使用1回+ゲルググM使用5回
ガーベラ・テトラ	シーマ使用5回＋ガンダム试作2号机入手
ヴァル・ヴァロ	完成任务宇宙の蜻蜓+持有ビグロ
ノイエ・ジール	完成任务星の屑作战+ガンダム试作2号机使用10回
スーパーガンダム	完成任务シズからの使者+ガンダムMk-II（エゥーゴ仕样）使用5回
百式	完成任务ジェリド特攻+ガンダムMk-II（エゥーゴ仕样）使用5回
Zガンダム	完成任务アクシズからの使者+持有一定数量A.E.U.G.的机体
ディジェ	リック・ディアス[R]使用5回
ハイザック（联邦军仕样）	ハイザック（ティターンズ仕样）使用3回
ハイザック・カスタム	ハイザック（ティターンズ仕样）使用5回
ギャプラン	アッシマー使用2回
ガブスレイ	マラサイ使用5回＋ジェリド・メサ使用2回
ハンブラビ	持有ガブスレイ＋ギャプラン使用2回
バーザム	完成任务ジャミトフ暗杀＋ガンダムMk-II使用5回
バイアラン	アッシマー使用5回
バウンド・ドック（ゲーツ专用）	持有一定数量Titans的机体
バウンド・ドック	ジェリド・メサ使用5回
パラス・アテネ	メッサーラ使用5回或パプテマス・シロッコ使用5回
ボリノーク・サマーン	メッサーラ使用5回或パプテマス・シロッコ使用5回
ジ・O	完成任务生命散って＋パプテマス・シロッコ使用10回或メッサーラ使用10回＋购入パラス・アテネとボリノーク・サマーン
サイコ・ガンダム	雇用フォウ・ムラサメ
ZZガンダム	ガンダムMk-II（エゥーゴ仕样）和Zガンダム各使用5回
フルアーマーZZガンダム	完成任务战士、再び……＋ZZガンダム使用10回
メガ・ライダー	购入ZZガンダム
キュベレイ	雇用ハマーン+持有一定数量0088新吉翁的机体
R・ジャジャ	购入キャラ・スーン
バウ	バウ（グレミー专用）使用3回
ガ・ゾウム	完成任务燃える地球＋ガザC使用5回＋ガザD使用5回
ディザート・ザク（青の部队）	ダカールの夜クリア＋购入ディザート・ザク
アイザック	购入ディザート・ザク（青の部队）
ハンマ・ハンマ	マシュマー・セロ使用5回
ゲーマルク	完成任务强き意志＋购入R・ジャジャ
リゲルグ	完成任务タイガーバウムの梦＋ゲルググS型使用5回
シュツルム・ディアス	リック・ディアス[R]使用5回
ガズアル	雇用キャラ・スーン（强化）＋购入ガルバルディβ
ガズエル	雇用キャラ・スーン（强化）＋购入ガルバルディβ
ゲゼ	购入キャトル
キュベレイMk-II（プル专用）	エルピー・プル使用5回
キュベレイMk-II（プルツー专用）	プルツー使用5回
クィン・マンサ	购入サイコガンダムMk-II＋グレミー・トト使用5回＋プルツー使用5回
νガンダム	购入リ・ガズィ或アムロ・レイ（0093）使用5回
νガンダムHWS	νガンダム使用10回+完成任务宇宙の虹
Hi-νガンダム	完成任务νを超える者＋νガンダムHWS使用25回＋自定义驾驶员晋升至中将＋MS收集率50%以上
バックウェポンシステム	购入リ・ガズィ
サザビー	购入ヤクト・ドーガ（クェス专用）＋ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）
ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）	完成任务ルナツー制　R作战或购入ヤクト・ドーガ（クェス专用）
α・アジール	购入ホビーハイザック＋ヤクト・ドーガ（クェス专用）使用5回
ガンダムF91	完成任务战场での再会＋ヘビーガン使用5回＋Gキャノン使用5回
Gキャノン	完成任务F91出击クリア＋购入ジェガンR
ベルガ・ギロス	完成任务フロンティアI制　R作战＋购入ベルガ・ダラス
ビギナ・ギナ	雇用セシリー・フェアチャイルド
ラフレシア	铁假面使用5回＋ビギナ・ギナ使用5回
Sガンダム	完成任务エアーズ市攻防战＋购入ゼク・アイン
ガンダムMk-V	完成任务月面の恶梦＋购入ドーベン・ウルフ
Ex-Sガンダム	完成任务　化するALICEクリア＋Sガンダム使用15回
V2ガンダム	完成任务憎しみが呼ぶ　　Q＋ウッソ・エヴィン使用5回使用+MS收集率超过25
V2ガンダム(AB仕样)	V2ガンダム使用15回
ゴトラタン	カテジナ・ルース（强化）使用5回
エールストライクガンダム	雇用キラ・ヤマト
ソードストライクガンダム	雇用キラ・ヤマト
ストライクルージュ	イージスガンダム使用5回+エールストライクガンダム使用10回
イージスガンダム	雇用アスラン・ザラ
デュエルガンダム	购入ジン＋雇用イザーク・ジュール
バスターガンダム	购入デュエルガンダム+完成任务　Q意の炮火EX+正义の名のもとにEX
ブリッツガンダム	购入イージスガンダム+完成任务　Q意の炮火EX+正义の名のもとにEX
カラミティガンダム	雇用オルガ・サブナック
フォビドゥンガンダム	雇用シャニ・アンドラス
レイダーガンダム	雇用クロト・ブエル
フリーダムガンダム	完成任务终わらない明日へEX＋エールストライクガンダム使用10回＋使用ZAFT战斗服版キラ(持有技能祈り的那个)使用5回
ミーティア(フリーダム)	フリーダムガンダム使用15回
ジャスティスガンダム	完成任务终わらない明日へEX+イージスガンダム使用10回+アスラン・ザラ使用5回
ミーティア(ジャスティス)	ジャスティスガンダム使用15回
プロヴィデンスガンダム	完成任务终末の光EX＋ゲイツ（クルーゼ专用）使用10回＋ラウ・ル・クルーゼ使用5回
バクゥ	雇用キラ・ヤマト
GNアーマー（エクシア）	ガンダムエクシア使用15回
GNアーマー（デュナメス）	ガンダムデュナメス使用15回
ガンダムスローネアイン	雇用ヨハン・トリニティ
ガンダムスローネツヴァイ	ガンダムスローネアイン使用5回
ガンダムスローネドライ	雇用ネーナ・トリニティ
アンフ	ティエレン地上型使用5回
ティエレンタオツー	ティエレン宇宙型使用5回
AEUイナクト	AEUヘリオン使用5回使用或ユニオンフラッグ5回使用
指挥官用AEUイナクト	雇用パトリック・コーラサワー
ユニオンフラッグ	ユニオンリアルド使用5回
ユニオンフラッグカスタム	完成任务抱きしめたいな、ガンダムEX+ユニオンフラッグ使用5回使用或グラハム・エーカ--カ-10回使用
オーバーフラッグ	ユニオンフラッグカスタム使用5回＋グラハム・エーカー使用5回
アルヴァトーレ	アレハンドロ・コーナー使用5化时机或完成任务世界の歪みEX

各种隐藏要素 完美收集的前提

本游戏隐藏要素必须在商店购买后才能开启，其中1至7可以在设定中选择关闭。其中各项要素开启需要的军衔，需要自定义驾驶员每次任务结束后积累经验使各项属性成长，并且累积完成任务数最终使军衔提升，要升至大将至少要完成500次任务且打开隐藏要素2全属性达到99。



↑各时代每势力最初任务失败一次后开启。

编号	名称	价格	内容	出现条件
1	解除原作驾驶员成长限制	30000G	原作驾驶员可以成长	完成除EX关卡之外的所有任务
2	解除自定义驾驶员成长上限	60000G	晋升到大佐以上的自定义驾驶员成长最大值到99	自定义驾驶员晋升至大佐
3	解除原作驾驶员成长上限	400000G	原作驾驶员属性最大值可成长到99	将原作驾驶员任意一人培养到全能力达到上限
4	解除自定义零件装备大小限制	250000G	装备自定义零件可以不受大小限制	零件收集率达到100%
5	解除MS、SFS改造值下限限制	50000G	机体改造可以突破下限	自定义驾驶员晋升至少佐
6	解除MS的改造上限限制	5000000G	解除出击次数10回以上机体的最大改造点数限制	完成除EX关卡之外的所有任务、MS收集率超过64%
7	解除SFS的改造上限限制	800000G	解除出击次数10回以上的SFS的最大改造点数限制	完成隐藏要素6的前提下，购买全部SFS且同一个SFS使用超过10回

名称	价格	内容	出现条件	
8	解除U.C.原作驾驶员　r代限制	700000G	解除U.C.时代间的原作驾驶员的时代限制	完成U.C.纪年全部任务
9	解除U.C.原作驾驶员搭　\限制	800000G	解除U.C.时代间的原作驾驶员的搭乘限制	完成U.C.纪年全部任务
10	开放U.C.MS模拟模式	500000G	MS出击可以不受影响地形适应的影响	完成U.C.纪年全部任务并且U.C.时代的MS收集率超过35%
11	解除U.C.MS时代限制	900000G	U.C.时代间的机体出击不受时代限制	完成U.C.纪年全部任务并且U.C.时代的MS收集率超过35%
12	解除U.C.SFS　r代限制	300000G	解除U.C.时代间SFS的使用限制	完成U.C.纪年全部任务
13	解除U.C.客串MS时代限制	100000G	U.C.客串机体出击不受时代限制	完成所有任务
14	解除SEED、00任务出击限制	90000G	出现可以自由编成小队的Another时代任务	完成SEED，00全任务リア
15	解除场地限制	9000000G	跨越世界的界限全机体、驾驶员解除地形、搭乘、时代限制	购买以上14个隐藏要素且MS收集率超过77%
16	持有GUNDAM BATTLE TACTICS	0G	奖励250000G	记忆棒中保存有GUNDAM BATTLE TACTICS存档的状态下进入游戏
17	持有GUNDAM BATTLE ROYALE	0G	奖励200000G	记忆棒中保存有GUNDAM BATTLE ROYALE存档的状态下进入游戏
18	持有GUNDAM BATTLE CHRONICLE	0G	奖励150000G	记忆棒中保存有GUNDAM BATTLE CHRONICLE存档的状态下进入游戏
19	持有GUNDAM BATTLE UNIVERSE	0G	奖励100000G	记忆棒中保存有GUNDAM BATTLE UNIVERSE存档的状态下进入游戏
20	体验版奖励	0G	奖励250000G	记忆棒中保存有本游戏体验版存档的状态下进入游戏

战场的常识：如何取得更多的G

尽管本作取消了等级评价系统，但是在无论购物、改造任何东西都要靠钱解决的情况下，游戏从另一方面要求了玩家反复挑战同一关卡。可是重复的次数多了难免会使人产生逆反情绪，于是从初期开始，如何用最小的消耗最大效率压榨每关敌人的金钱产出量，即成为了我们努力的目标。因为联机模式中的任务奖励比单人模式多出许多（根据联机人数不同是单机的2~4倍），并且只要全员不被同时击破自机也可以无限复活，几个人分头清版的话效率会显著提高。因此有条件的话利用联机来快速赚钱也是个好办法。但是对于没有条件的联机的玩家来说我们只能从根本入手。首先，让我们了解一下影响任务报酬金钱数的要素。

机体等级	
机体等级	补正率
D	+20%
C	+10%
B	±0
A	-10%
S	-20%

1.通过奖励，任务失败的话自然无法得到。2.任务时间，自然是越短报酬越高。3.自机HP，任务结束时剩余HP越多报酬越高。4.贡献度奖励，任务中攻击削减敌人HP越多相应奖励报酬越高。5.额外奖励，完成任务目标、击破敌人ACE等都会给与不同奖励报酬。6.击坠敌机奖励，每击破一架敌机都会获得相应的报酬。另外，使用每架机体第一次完成某一任务的时候可以得到初回奖励的哦。

机体等级对报酬影响很大!

→比较两图，同一任务C RANK机体与S RANK机体完成任务报酬相差近15万。报酬越多的任务差距越明显。

←各项报酬相差无几而最终结果却大相径庭。

选择好用的机体和适当改造是胜利的关键!

改造程度			
使用改造点数	补正率	使用改造点数	补正率
00000-09999	+30%	50000-59999	-15%
10000-19999	+10%	60000-69999	-20%
20000-29999	±0	70000-79999	-30%
30000-39999	-5%	80000-89999	-40%
40000-49999	-10%	90000(ALL MAX)	-50%

由以上可见，一定时间内击破一定量敌人的场合，使用较弱的较少改造的机体则能够得到更多的报酬。说起来简单，可是真要选择较弱的机体参战的话，难免战斗难度会相应增加，而且追求同等击坠数而导致过分延长战斗时间、甚至被击破而无法完成任务的话就本末倒置了。于是选择最合适的机体、强化最合适的部位投入战斗，对于在单场任务取得更多的报酬来说就变得尤为重要，以下便为您分别介绍：

CHECK! 选择机体的要领

毫无疑问，最优先的项目是——爱。理所当然，个人喜好很重要，相当重要，用喜欢的机体重复打几关，对于喜爱高达的玩家来说不过是为了瞻仰下我们可爱高达的雄姿而已。不过有些时候，为了强化爱机，用好用机体来赚钱也是必不可少的。希望大家都能找到适合自己的机体。

影响机体性能的要素，最重要的就是武器了。选择拥有好用武器的机体对于攻关将起到很大的帮助。譬如机关枪和BEAM步枪等能够自动瞄准的武器就很好用，而需要玩家自己操作来瞄准的狙击系、光线照射系武器则需要很长时间练习和适应才能准确击中敌人达到最好效果。

另外，能够变形的机体，变形后移动速度堪比消耗推进剂喷射移动，这也是选择机体的一个参照条件。

易命中 ←→ 难以命中

实弹机枪系	BEAM步枪系	导弹系	狙击系
迫击炮系	远隔操作系	光线照射系	炮击系

CHECK! 强化改造的要领

虽然改造点数也需要相应的金钱（1TP=100G），不过比起购买新的高级机体，简单强化已有机体所消耗的金钱数量以及考虑到对任务评价的影响，其性价比要高得多。机体方面保证存活率减少被击坠的危险，优先强化HP/实弹防御/BEAM防御比较好，此外强化スラスター出力可以增加喷射器使用时间以节约回复与战场移动消耗时间。武器属性方面强化命中/弹速可以进一步提高命中率，强化リロード则可以有效减少装填/冷却时间，增加攻击频率。

另外，利用自定义驾驶员升级到少佐后得到的隐藏要素5解除机体改造下限，可以将不需要的属性降到最低，达到进一步节省改造点数=金钱的目的。

注，系列通用的操作，强化中按L和R可以快速增减改造点数。

←机体的强化注重HP和防御，而宇宙战中バランサー可以尽可能减到最低。

→武器强化的重点则是威力、命中、リロード速度和弹数

特殊零件入手方法 目标零件100%收集！

很多任务结束时会随机奖励某一两种零件，不过稀有零件其获得概率也相当的稀有，若不是RP爆发且要刷上一番工夫，因此还是达成条件后挣钱来买比较靠谱。可是面对那些究级零件售价的后面的零……或许经常扶老奶奶过马路也是个好办法。

←另外，要注意各种零件有大小区别，选择时按LR切换。各机体只能安装同等或更小的零件，小机体插不入大零件的哦。

据不完全统计收集全部要素需要数亿的G

名称	效果	入手条件	购入金额
バイオセンサ-	机动性+10，バランサ-+5，レ-ダ-性能+5	购入Zガンダム	158400
新型バイオセンサ-	机动性+10，バランサ-+5，旋回速度+5	Zガンダム10回使用	220000
バイオコンピュ-タ	机动性+10，バランサ-+10，旋回速度+10，レ-ダ-性能+20	F91、シ-ブック使用5回	945000
ロングレンジスコ-プ	最大锁定范围增加10%	购入陆战型ジム	128000
残留思念	ビ-ム防御+20，实弹防御+5，レ-ダ-性能+20	雇用エマ・シ-ン	3290000
小型プロペラントタンク	スラスタ-出力+15	购入ゲルググJ	36800
ミノフスキ-ドライブ	推进剂消费量1/2	V2、V2(AB仕样)使用共计20回+自定义驾驶员晋升至少将	8920000
疑似GNドライヴ	推进剂槽回复速度1.5倍	购入アルヴァト-レ或GN-X	6168000
隠し腕	格斗能力+15，リロ-ド速度+30	购入ジ・O	422000
ミサイル诱导システム	加强导弹系武器威力、命中与弹速，且不受米诺夫斯基粒子散布的影响	ズサ使用10回	525000
高速彻甲弹	加强机关枪系武器威力与弹速	购入ズゴックE	620000
特殊炸药	加强炮击系武器威力与命中率	购入ガンキャノン	568000
ハロ	机体全属性+5(HP+500)	游戏时间超过5小时	688000

名称	效果	入手条件	购入金额
オリジナル・ハロ	ビ-ム防御，スラスタ-出力，レ-ダ-性能，旋回速度+8，HP+800，实弹防御，机动性，スラスタ-速度，バランサ-+6	购买ハロ+雇用アムロ・レイ	1488000
HARO	ビ-ム防御，スラスタ-出力，レ-ダ-性能，旋回速度+6，HP+600，实弹防御，机动性，スラスタ-速度，バランサ-+8	游戏时间超过15小时	1504000
キラ・ヤマト特制OS	机体全属性+10(HP+1000)	M1アストレイ使用10回+キラ・ヤマト(私服)使用10回，完成任务终わらない明日へ	2983000
ヴェ-ダ・アクセスキ-	机体全属性+15(HP+1500)	スロ-ネドライ+ネ-ナ或ナドレ+ティエリア组合合计出击20回	5536000
テム・レイ回路	10%的几率机体全属性2倍，90%几率机体全属性减少20%	ガンダム（MC仕样）使用10回	777000
小型Iフィ-ルド发生器	装备小型I Field发生器	Ex-Sガンダム使用20回	7424000
ステルス	使机体具有ステルス机能，难以被锁定	MS收集率超过32%	896000
周刊ファミ通	机体全属性+8(HP+800)	完成任务打ち砕けファミ通要塞	400
サイコフレ-ム	机动性+10，バランサ-+10，レ-ダ-性能+15，旋回速度+5	购入サザビ-	564000
フルサイコフレ-ム	机动性+15，スラスタ-速度+10，スラスタ-出力+10，レ-ダ-性能+20	购入νガンダムHWS+サイコフレ-ム	862000
强化型ム-バブルフレ-ム	バランサ-，实弹防御+10	完成任务战士再び	79600
高解像度全周围モニタ-	レ-ダ-性能+15	完成任务宇宙を驱ける	98800
GNドライヴ	推进器槽回复速度2倍，实弹防御+50，ビ-ム防御+50	エクシア使用25回＋阶级少将+购入エクシア、デュナメス、キュリオス、ヴァ-チェ	45200000
Nジャマ-キャンセラ-	武器装弹/冷却速度2倍，I Field、PS装甲槽回复速度2倍	フリ-ダムorジャスティス合计20回使用＋自定义驾驶员晋升至中将	57400000
サイコミュ幅装置	增强サイコミュ兵器的威力	完成任务强き意志	1680000
脑波测定器	驾驶员取得经验值2倍，机体全属性-15(HP-1500)	角色收集率超过15%	223000
トランスフェイズ装甲	装备トランフェイズ装甲	カラミティ、レイダ-、フォビドゥン任意一机使用10回	9677000
チャフフレアディスペンサ-	使敌方导弹失去诱导性	持有ミサイル诱导システム、ガンダム试作3号机和アイザック各使用10回	11360000
ネオサイコミュシステム	机动性+10，バランサ-+10，旋回速度+10，レ-ダ-性能+25	ラフレシア使用5回+铁假面使用5回	1100000
大型プロペラントタンク	スラスタ-出力+25，バランサ--5	αアジ-ル使用10回	248000
サイコミュリンクシステム	大幅增强サイコミュ兵器的威力	完成UC123联邦任务死に诱う花	3232000
缩退炉	机动性+30，スラスタ-消费量1/2，スラスタ-回复速度1.5倍，HP-1500，实弹防御-20，ビ-ム防御-20	购入ジャスティスガンダム+フリ-ダムガンダム	57920000

超任帝国 vol.5

——将品质好的东西便宜卖出

同人不同命的厂商们

“只要制造出品质良好且价格便宜的东西就能卖得出去，这是硬件厂商的想法。但是在娱乐市场，这件事并非如此简单。东西如果有趣的话，即使价格多么地昂贵，消费者也会购买。一般来说，对于生活必需品而言，若是发生无法售出的情况的话，将商品价格稍微调降，一般还是卖得出去的。但是对于游戏机这个市场来说，如果它不好玩、又没趣的话，则不管做多少的折扣，还是卖不出去的。这也就是说，如果它一获得没趣的评价时，也代表了这个商品生命已告结束。因此，如何开发可以抓住消费者的游戏，才是真正重要的关键。”

FC刚刚上市的1983年7月，当时日本国内的家用主机市场中，任天堂正在和十四个敌对的家用机生产厂商展开激烈的销售竞争。以美国雅达利公司的“ATARI 2600”为首，另外还包括了KONODOAL公司的“MAX MACHINE”，而在日本也出现了A POKER的“VISION”，BANDAI的“INTEL VISION”、TAKARA的“PERSONCOM”、TOMY的“PYO太”、TSUKUDA的“OZERO MULTI VISION”，世嘉公司的“SG-1000”以及夏普推出的“MSX”。FC在这些主机中是最后发售的。

如果以最后结果来说的话，除了任天堂之外的所有主机全都失败了。

世嘉和任天堂一样，在1983年推出了八位主机SG-1000进入了家用机市场，估计咱们国内骨灰级一点的玩家说不定都还有收藏着这台古董机器。SG-1000拥有和FC相同的性能，如果非要说它在硬件方面比FC差的一点，就是它的手柄只有一个了。不过最主要的原因还是在当时，它不能推出像FC上那些充分发挥了主机性能的游戏，所以两者也就高下立判了。

那么为什么任天堂可以生存下来并发扬光大，而世嘉后来推出的家用机MARK3以及MASTER SYSTEM都不断陷入了苦战呢？

如果要一言以蔽之的话，大概就是山内社长的那句话：“将品质好的东西便宜卖出”了吧！

让人无法模仿的主机

FC的实际开发负责人——任天堂公司第二开发部部长上村雅之，在1981年接到了社长发过来的命令：“要做出让其他公司至少在一年之内绝对无法模仿的东西。”

这里所谓的其他公司无法模仿的东西，包括两个意义：第一是硬件的构造本身无法模仿，第二则是价格无法模仿！

说到硬件方面，首先任天堂就必须开发专用于家用机的IC。如果和FC在画面上可以显示出最大色数五十二色相比，那些采用旧型个人电脑的IC的其他公司的产品只有八到十六色。也就是说其他公司的主机不仅画面细致度较为粗糙，而且色彩或效果音方面也很单调。如果从针对角色的动作来看的话，使用任天堂的专用IC能大幅提升动画能力，于是在玩FC时也可以享受到和当时大型电玩相比也丝毫不逊色的速度、临场感、精细的表现，以及美丽的音质。

为了配合这种性能及机能方面的要求，必须开发专用的IC来达成目标。但是，不管是多么优秀的厂商，要想在一开始就得到独自设计的IC回路，则IC的开发至少也必须要半年的时间。如果要开始进入正式制造的阶段的话，通常更需要一年以上的时间。也就是说，在关于硬件内部的构造上，至少必须花费一年的时间才能使任天堂取得独占的地位。

但是，不管内部零件构造有多么优异，如果价格可以让别的公司跟得上的话，那么它的优势就可能会被后来可以开发出更优秀IC的厂商追上，且因此而崩溃。在这种情况下，山内社长所谓的不能被其他公司所模仿，大概是指设定可以轻松占领市场大部分的低价硬件，而不是高深的技术。

对于技术阵容来说，他们必须在商品化的一开始，就可以把价格定在低于一万日元的九千八百日元，山内社长所强调的“便宜地将好的商品卖出”的效果也由此可知。

山内使用了神乎其技的方法来突破价格的障碍：他向提供专用IC芯片的理光公司提出了“我们两年间保证卖出三百万台”的军令状来要求大幅地降低价格，并实现了这个目标。

最后的结果是任天堂推出的产品在机器性能方面都是其他公司无法望其项背的FC主机，而且是以只要一万四千八百日元的价格出售的。为了做个比较，上文曾提及的主机中，定价在一万五千日元以下的，只有任天堂和A POKER公司的产品而已，其他产品价格都是在三万到五万日元左右。

山内社长的战略，果真达到了如此不可思议的效果。 □文/北斗

名越武艺帖

第四十一回 游戏制作人

《龙如4 传说的继承者》已经发售了，不知各位是否已经玩到这款作品了呢？我希望大家不要急于将故事模式打通，而是慢慢的体验游戏中的各个事件。相信玩的很仔细的人一定会由衷的发出“真的是太有意思了”之类的感叹吧。

由于这次的制作真的是太辛苦了，所以我才特别希望这款作品能得到玩家的认可。它可是跨越了制作团队的执念而诞生的作品。说起来，能够遇到一个非常不错的制作团队，是每一个制作人都梦寐以求的事情。就像俗话所说的，“结交朋友才是人生最大的财富！”，记得我在以前的专栏中也曾提到过，制作人其实就是一个控制“人”，资金以及相关事务的工作。在这其中，最为重要的，同时也是最难以掌控的，便是“人”这个环节了。环境、器材等相关物品方面以及开发费、宣传费等制作经费方面虽然也很重要，但人员这方面仍是是要占首位的。由于物品与资金方面的问题，只要初期得到了解决，那么接下来就会进入一种自动循环状态，即，不需要再去花费精力来管理。而且无论是谁都能很好的来处理这方面的事情。



但是，在人员方面则有所改变。人的价值不是永恒不变的，而是随着需求的不同而上下浮动的。而且，同样的人员配置，要是更换了负责管理的人，那么整体的实力也会发生变化。就好比说，给不同的人1万日元，无论这笔钱到了谁的手中，它都是1万日元。而要是把一批人员交到一管理人员手上，最终会发生怎样的变化，那就不好说了。

人与人之间的沟通，社会关系之间的构筑，都是变化莫测的事情。其价值也是时常会发生大幅变化的。正是因为如此，人员方面的问题才会变得这么重要。在实际的工作中，往往有很多人会对工作提出各种问题，但更多的时候，是对“人”提出的问题。针对这样的问题，我个人总是很少能够得出一个最好的答案。虽然说，我已经是一个在游戏业界混了20年的人，但对“人”这个问题上，仍然是很苦手的。只能说，我一直都在朝着努力的了解同事，以最真诚的心去面对他们，以此来创造出一个最佳的工作环境为目标而奋斗着的。说到这里，肯定有人会产生疑问，为什么我要这么做呢？因为创造了这个最佳的工作环境之后，一旦遇到什么突发问题，也可以很平和的解决了。

我在从事制作人的工作之时，头脑中总是浮现出一种工作，这个工作就是绘画。制作游戏是一种创造，而绘画同样也是一种创造。这二者之间实际上是有很大共同点的。顺便说一句，我在小的时候就对绘画特别有兴趣。在我从专业的美术大学毕业后，以设计者的身份被SEGA雇用，无论是小学时候的美术作业，还是工作之后的课题，我都是以同样的热心来完成的。

记得在完成小学的美术作业，也就是“自己最喜欢的漫画”时，老师曾对我说，“要是想画的更好一些的话，就多用点颜色吧”。“你至少要用到黑、白、黄、红、青等5个以上的颜色才行”。比起使用更多的颜色，我还是对绘画的内容更加感兴趣，不过那时我只有一个12色的颜料盒，而同学们中有的人拥有24色，甚至还有36色的，对此我是特别的羡慕。按照老师的指点，我开始渐渐的学会了如何搭配颜色。在我自己感到对颜色的搭配略有心得时，我才明白，原来思考如何搭配颜色也是非常有意思的。在此之前我都是以绘画内容本身为最大的乐趣，但经过对绘画进行更多的颜色搭配后完成的作品会更加优秀，这个搭配的过程是比绘制本身更有乐趣的。

说了这么多绘画的事情，不知大家有没有注意到我真正想说的话呢？其实，绘画中的颜料，就像是“人”一样，作为制作人的我，要像绘画的时候那样，去思考该如何搭配“人”这个要素，通过合理的搭配来让各个人员都在自己擅长的工作岗位上奋斗，这样一来，才能使整个团队发挥出最大的力量。当然了，搭配绘画的颜色实际上是非常简单的事情，即便是失败了，也可以到街上再去买颜料来重新做，而搭配“人”则不允许有失败，所以在思考的过程就变得更加重要了。虽然说，这会浪费掉很多宝贵的时间，但为了能够制作出让我感到骄傲的游戏作品，这个工作就成了必然要做的事情。而且，我坚信，这个工作也是一切的开始！不知各位是怎么想的呢？好了，我们下回再见吧~ □文/零羽

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录:山下佳文

对员工十分照顾的开发人事

生活指导老师?

在29岁左右就自杀的成功人士，无论是西方还是东方都有不少的先例，这其中也有在某某自杀事件之后，携带着重要稿件逃亡的出版社相关的工作人员的新闻报出的情况发生。凡是与制作相关的人员，从某种意义上说，他们的精神是非常脆弱的，面对压力时自然也是难以抵挡。对于“这种”针对制作人员的压力，同样也“袭击”过游戏设计人员。

在CAPCOM制作著名的对战格斗游戏《街头霸王2》时，为了对精神方面持有不安因素的开发者进行相关的照顾，以此来预防恶性事件的发生而特别聘请了相关的专家，这个人便是本次要介绍的制作管理部长，山下佳文。

正如上文所介绍的那样，山下佳文的主要职责就是照顾开发现场的游戏制作人们。在他们眼中，山下就好比是学校中负责生活指导的老大爷一样。从山下入社的第一天开始，便成为了奋斗在开发现场的游戏制作人们的强力援军。由于开发本部的工作量实在是多得惊人，所以大部分的业务都需要由各开发部门的部长以及运营主管来负责解决，山下则是尽可能的对他们这些主力制作人员进行后方支援。

从大众角度来说，想要从事游戏制作人的年轻人远远超过了想要从事制作管理部长这个工作的人，山下所要负责的工作内容，具体到600多名员工的婚丧嫁娶等活动事项，以及工作相关的电子机器等设备的调配，工作的范围之广，是普通人难以想象的。

在实际的工作中，山下每天的大部分时间都是在做杂务工作，但同时他也是消息最为灵通的人。由于山下要同时照顾经营者与开发者这两类人，所以，调节双方的意见纠纷也就成了他的工作重点之一。

山下眼中的开发大楼

凡是想要加入CAPCOM的人，一定会非常关注CAPCOM的开发大楼的情况。总共有上下600余名员工在这个地方工作，要是赶上招临时工的时候，员工还会进一步增加。最多的时候曾经达到过700到750人左右。

在这些正式员工中，平均年龄都在26、27岁间，所以大楼内也为他们设置了独特的休息空间。像健身房、运动室等，都是年轻人最喜欢去的地方。在同类型的大楼里，可以说是少有的拥有这么舒适环境的场所了。整个大楼几乎都是24小时不间断的空调全开，电器全开。在卫生间中，也使用了最高级的用品。记得在建造装修的时候，就不断的对工人们说，“把这个换成最好的”，“去把那个也换掉”之类的话。由于普通的设备都是包涵在建设预付金中的，所以设计负责人也曾不止一次的提议，不要再更换了。

像大楼内的空调、停车场的设备等都是当时最新型、最高价的了。而社员食堂也是数一数二的豪华级别。普通人要是来到这里，肯定会感叹，“这是一个多么优越的工作环境啊”。而对于想要进入这里工作的人，公司方面也会提出一个问题，“你是否有觉悟了呢？”。另外，由于开发大楼的地理位置很好，从地铁站到这里也仅仅只需徒步数分钟的路程。

挖掘宝藏

由于游戏开发费用中有很大一部分是人事上的经费，而进一步的说，其中又有一部分是储备人才上的费用。CAPCOM中，那些26岁左右的年轻人，基本上都能拿到普通企业40岁左右的人的工资了。在这其中，要是再能获得公司颁发的年终一等奖，仅需一年的时间，就能够买一套单身公寓了。

听起来是很不错的，但实际上CAPCOM实行的是业绩考核政策，如果拿不出很好的业绩，也是不可能拿到丰厚报酬的。由此而引发的内部竞争，也是非常激烈的。毕竟所有人都想要得到丰厚的报酬，而能力不行的人自然也要被残酷的淘汰下去。

在CAPCOM工作，想要拿到一、两次丰厚的报酬，并不算是特别困难的事情。但要想一直维持下去，则是需要能够独当一面的才能。由于CAPCOM总是不断的招募优秀人才，所以要想成为胜利者而留下来的话，也是要不断的磨练自己的能力才行。一旦放松下来，就有可能被其他人超过了。 □文/零羽



『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

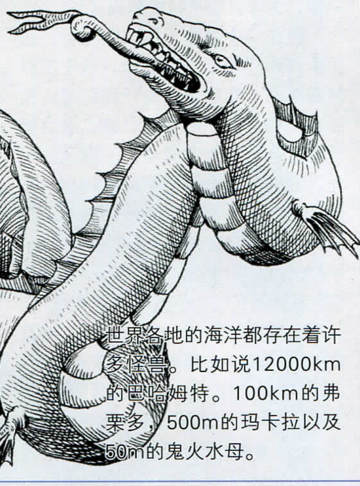
怪兽图鉴

大海蛇
Sea Serpent

脊椎怪兽、爬虫类、蛇型、大海蛇
身长：10~100m　肉食性

能够粉碎船只的巨大海蛇

大海蛇来自欧洲海域，是一种巨大的海蛇型怪兽。虽然它的外表和蛇颇为相似，但根据各地传来的目击报告，似乎还有许多种类存在。有的长着龙的脸孔、有的则有鱼鳍或是马般的鬃毛，还有全身都长满毛的。大海蛇的体型也大小不一，由于利维坦与约尔孟钢德等从远古就已经存在的怪兽也可以视为大海蛇的同类，所以就算有身长超过100公里的超巨型大海蛇也没什么好惊讶的。不过，当我们提到大海蛇时，通常不是指这种巨型大海蛇，而是指长度介于10到100公尺之间的中小型海蛇。他们远比利维坦之类的要小很多，当然也就没有那么恐怖了。不过，和利维坦等怪兽相比，大海蛇出现的频率不但比较频繁，同时还会袭击航行中的船只，这也是他们的特征。另外，虽然他们的体型比较小，不过还是有数十公尺长的，具有能够轻易把小型帆船绞成粉碎的力量。因此对水手而言，他们仍然是相当恐怖的怪兽。即便说大海蛇是人们驾驶小型帆船航海时最怕碰上的怪兽也不为过。



世界各地的海洋都存在着许多怪兽。比如说12000km的巴哈姆特。100km的弗栗多，500m的玛卡拉以及50m的鬼火水母。

耶希威忌
Each Uisge

脊椎怪兽、哺乳类、马型、耶希威忌
肩高：1.5m　肉食性



喜欢吃小孩的狡猾怪兽

耶希威忌是生于苏格兰地区的马型怪兽。由于它的毛色亮丽，而且就算是有人接近它，它也不会逃走的关系，因此很容易就会让人产生想要骑上它的渴望。不过，一旦有人真的骑到它的背上，它就会朝着大海的方向全速冲刺，最后直接跳入海中，把骑着它的人淹死后再吃掉。

小孩子是耶希威忌最喜欢的食物，当它发现有儿童在海边玩耍时，就会装出一副不怕生的样子，慢慢地靠近他们。令人惊讶的是，耶希威忌一次能载运的人数居然是无限的。它的身体可以像橡胶一样的身长，要是有7个小孩想骑到它背上，他的身体就会变成7人可以乘坐的长度。若是有30人的话，它的身体也会增加到30人份的长度。此外，它的背部还具有某种像是涂了粘胶一样的粘着力，万一不小心骑上去的话，那就再也下不来了。正是如此，许多小孩就这样变成了他们的食物。不过，因为耶希威忌讨厌肝脏的关系，所以，那些被吃剩下的牺牲者们的肝脏，会在第二天早上被海浪冲到岸边……

能击退耶希威忌的库罗马拉

库罗马拉与耶希威忌同样生于苏格兰，是一种水栖性的牛。他的外表就和一头没有角的牛一样。偶尔会离开海中，与陆地上的其它母牛生下小牛。在小牛的成长期间，必须与其它牛隔离七年，且每天都要喂它三头母牛产量的牛奶。当小牛长大后，会出现在海边的耶希威忌对决。两者从陆地一路打到海中，虽然最后库罗马拉会死于对方的攻击，但耶希威忌也会因为在战斗中所受的伤害而死亡。



樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点　第一步与竞争

前些日子，我玩了一款小游戏，名叫《DECIMATION X》，这是一款X360上的射击类游戏。这个游戏给人最初的感觉是一款很普通的宇宙战机题材的游戏，但是随着游戏进度的深入，我感到弹幕量越来越大，随着自机的武装逐步丰富，攻击范围也随之扩大，破坏的效果也是有着突飞猛进的增长。而敌人方面，弹幕量如同瀑布一般，让人时刻都精神紧绷，紧张的躲避。

玩过之后，我觉得这款游戏不仅有轻松感同时也有紧张、刺激感。对于X360的高机能并没有使用到多少，但这种时而紧张时而放松的设定做的非常不错。尤其是在4个人同时玩的时候，更是乐趣无限。

大家是不是想问我这款游戏多少钱呢？只有不到100日元（80点），而且，还有完全免费的体验版提供下载，感兴趣的玩家可以先试试体验版哦。

在X360的菜单下，有一个游戏下载界面。就是将使用XNA Game Studio制作的游戏，通过Xbox LIVE进行下载服务的地方。XNA这款游戏开发软件，是用C语言进行开发的，所以即便是动作类游戏也是可以完成的。而且，随便在哪里买一台中等的电脑，就可以进行游戏的开发工作了。另外，XNA采用了审核认证制，只要能够通过它的审核认证，无论是谁，都可以将自己开发的游戏公开于世！

要说比起这个，更加极端的市场，那就是iPod的开发软件了。使用Macintosh的iPhoneSDK开发，规模与价格都是千差万别的，而且专业的人员也有很多人参与到其中。

如果说，要是想当游戏的开发者的话，对于软件的使用上应该认真的去研究一下。按照我说的去做，相信每个人都能从中获得大量的经验吧。游戏的制作过程，是对判断力，忍耐力，团队合作意识等等的一大考验，结合各个因素才能产生出新的可能性。

其实，说到游戏的制作，是没有必要拘泥于一些现有样式的。就像《DECIMATION X》，它的游戏系统等框架都是老式宇宙战机类，但却在游戏的内容设定上进行了调整，最终成为了一个有着新鲜感的游戏作品。

我觉得，比起花费大量的时间，去想办法把游戏内容做的更加充实，还不如去想办法来尽早的完成这个游戏。虽然说，我这边的开发工作并不需要很多的人员吧。对于一个已经将近饱和的市场来说，大家的关注度都会变得很低。不过，要是从玩家的角度去看的话，还是有很大选择余地，并且能在其中找到适合自己的游戏的。

在激烈的竞争法则之中，知道不可胜而不去做，可以说是比较明智的。但实际上真的是这样吗？在现在的开发者当中，羡慕别人的白痴四处可见。“人气大作就理所应当的会大热卖，因为自己所做的游戏不是人气大作，所以就卖不好”。还有，“知道这款游戏会大热卖，所以才去花费大笔资金做宣传，反之则不去做”。像这类的想法真是愚蠢透顶了。

我真的很想对有这些想法的人说，“如果你1980年时开始制作游戏的，你能制作出《超级马里奥兄弟》系列或者是《勇者斗恶龙》系列这样的人气作品吗？”我相信没有人敢回答“YES”吧。说起现在的人气系列游戏，它们的第一款作品，也都是毫无名气的，在激烈的市场竞争中，它们成功的获胜，并且靠着FANS们的支持，一代代的延续到了现在。也就是说，无论是任何一款人气大作，它们都是从什么也没有的最艰苦的状态下开始的。

只要是做出来的游戏，那就一定会被拖入激烈、残酷的市场竞争之中。这个竞争，就好比是一场运动比赛。每个游戏开发者都是参赛的运动员，通过自己最为擅长的特技以及团队同伴间相互的配合，拼尽全力，争夺冠军。

身为运动员，就要时刻的记住，自己一定要比对手更强！但同时，也不能忘记要与对手协力的重要性。我个人实际上是很反对为了竞争而竞争的，在这个万物复苏的季节，我们还是应该多与身边的人沟通，多接触一下新生的事物。□文/零羽



↑往往简单的小游戏，能够带给我们更多的乐趣。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

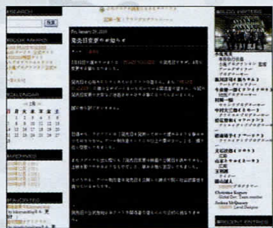
METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.048

和平行者跳票道歉

原定于今年3月18日发售的PSP游戏《合金装备：和平行者》在今年早些时候宣布延期至4月25日。虽然游戏延期的新闻大伙早已知晓，并且让不少粉丝们感到失望，不过也有人表示庆幸：毕竟如果按照原计划时间发售的话，这个阶段正好在家用机上会有《战神3》和《龙如4》两款大作发售，会造成明显的撞车。

不过，关于跳票事件，副社长兼游戏主创、著名游戏制作人小岛秀夫在开发团队博客中向所有玩家公开道歉，并表示：跳票是无可原谅的罪行。在这篇博文中他写道：“我总是告诫每一个开发团队的成员，当发售日期确定并发布后，绝对不允许有任何变动或延期，因为这对于游戏开发者来说是无可原谅的罪行。官方宣告对于玩家来说是一个允诺，而跳票就好比背叛了所有玩家的信任，要重新赢得失去的玩家信赖是需要花费很长时间的。是玩家对我们的期待支撑着我们更加努力的制作好游戏，失去了玩家的期待，我们就无法开发出好的作品。”



→现在不用管为何跳票了，反正月底马上就要出了。

回顾MGS系列，确实鲜有游戏发售日正式公布后进行跳票的先例。虽然这次和平行者跳票的真正原因是为了使游戏更完美还是避免大作撞车不得而知，但对于粉丝们而言一个来月的时间并非不可接受。现在，真正需要期待的，就是这款即将发售的号称“MGS5”的大作了！

小岛抱怨和平行者宣传问题

前不久PSP版和平行者的完成发布会上，我们看到了本作将包括怪物猎人特别任务的相关图片。这也是游戏厂商和名作之间互利互惠的措施之一，虽然想想MGS变成了怪物狩猎场的感觉挺怪的，不过应该只是少数几个特殊任务，并不是游戏的主体，估计还是挺有意思的。

不过，小岛秀夫最近的兴趣似乎不在写博客，而是搞自己的微博了，在Twitter里小岛就报怨通过视频之类的媒体途径，很难向玩家们传达和平行者的新要素和趣味点。他拿好莱坞神片《阿凡达》做比喻，因为一些限制，詹姆斯·卡梅隆导演只能通过片花和文字报道这种传统手段来向影迷们宣传电影，然而《阿凡达》最大的卖点“3D”却没法传递出来。影迷们只有亲身在电影院里体验到，才会知道和前期宣传有多么的不一样。小岛为此很是苦恼，不过，也不可能直接把游戏完整版送到玩家面前吧。

另外，因为本作号称是“MGS5”，小岛还特意就此事加以了说明：“这跟MGS系列未来就会放在PSP上不是一回事，PW是一种尝试，尝试MGS是否在掌机上有存在的可能性。我们不仅在纵向上，要向着次世代前进，横向上也应该试着扩展更多的游戏性。我希望《和平行者》将是一次冲击。” □文/北斗

合金装备2中的一些小秘密

●香烟不仅可用来对付看不见的红外线感应装置，当你没有稳定剂时也能够通过抽烟来稳定拿着狙击步枪的手。

●麻醉那些停在1栋中央联络桥上的海鸥，当你跑过去时海鸥就会跟着掉下去死掉。

●得到毒刺飞弹后，如果遇到单个的敌人，将飞弹拿出来装备上，他就有可能被吓跑。

●把中央栋B1的守卫全部放倒后再用枪指着电脑室里的鹦鹉，它就会大叫“储物柜上！”，之后就能在储物柜上发现许多色情书籍，敲击柜门即可得到。

●在放着MetalGear Ray的房间中有一处地方有bug：站到那个管子上往上看，同时呼叫Otacon即可。不过友情提醒想要尝试这个bug的朋友事先存档。

●在前情提要选项中阅读整个以前的故事， 每次阅读便会多出现几页，总长300多页，有毅力的朋友可以试着”挑战“一下。

●游戏中一共有四个复活节岛的雕像，它们的位置分别在：中央栋B1的电脑房，中间左下方电脑桌下，需要蹲下爬进去才能看到；关着总统房间的其中一条通风管道中；淹水区域的中央；沉淀池当中的一个机器上。

vol.26 电玩阴谋论

“鱿鱼门”谍中谍

今年3月1日，著名FPS超大作使命召唤系列开发商Infinity Ward的两位联合创始人兼前核心成员Jason West与Vince Zampella，突然被Activision扫地出门炒了鱿鱼。此事在业界引起了很大的关注：Activision何以对为自己立下了汗马功劳的两位高管突下辣手？“狡兔尽走狗烹”？不会呀，现代战争正如日中天火得一塌糊涂呢！

当时舆论界普遍认为原因是双方就COD系列版权问题所产生的严重纠纷，并比较倾向于同情被炒的两位仁兄，不过随着后续事件的接连发生，我们才发现：原来真相并非那么简单。

两高管诉讼原东家

就在被Activison扫地出门后数天，Jason West和Vince Zampella就向洛杉矶地方法院递交了诉状，称自己任职Infinity Ward总裁兼游戏监督及首席执行官期间，为Activision缔造了极为成功的游戏系列，但Activision距履约支付巨额提成只有数星期之时便终止了他们与公司的雇佣关系。两人控告Activision蓄意践踏加州最基本的雇佣条款，即雇主必须向雇员支付应得的报酬，要求对方支付自己应得的那部分收入，还要求得到Activision事先许诺的“现代战争”的相关版权。

当事人律师Robert Schwartz称对方“非但没有谢意、褒奖，连最起码的支付酬劳都没做到，这可是Activision史上最成功的游戏系列。公司上个月还雇佣律师进行所谓的内部调查，然后以含糊不清的‘犯上’及‘不守信’等罪名将他俩扫地出门”。

老东家反诉“二五仔”

当人们还好奇法院最终会如何判决时，4月11日，原本的被告方Activision同样一纸诉状将原告拉下马来，而其反诉的内容完全出乎人们的意料。Activision称，公司是在收到正式的调查报告并屡次三番动用合同条款、公司政策、道义责任等武器进行规劝但无效的情况下才痛下决心开除这两人的。

Activision表示，两人拒不配合公司的工作安排，不断回绝其直属上级的管理意见并对公司管理层出言不逊，还制造事端以凸显Activision一方的“无能”，损害IW与Activision的关系。这两人早在开发《现代战争2》时就曾多次在关键阶段以停工来要挟公司，利用手腕攫取公司对使命召唤品牌的控制权，并试图割裂IW与Activision及其股东的联系……并罗列出了如下具体罪状：

●暗地里找经纪人和律师与第三方接洽，安排未来的资金来源，罔顾他们与Activision的排他性雇佣合同还有不止一年的有效期。

●经纪人安排他们乘坐由对方提供的私人飞机秘密飞往加里福利亚北部，与Activision的主要竞争对手（EA）会晤。

●试图阻挠Activision为IW开发团队发放额外的物质奖励，以便将来闹独立时便于撬走团队成员。

●与IW团队成员讨论自己的出走想法，并谈及如何离开Activision加入他们这一边。

●试图割裂“现代战争”系列与Activision的联系，将其归于IW的名下。

●贬低及丑化Activision的领导及雇员，挑拨IW与Activision旗下其它工作室的关系并疏远IW与Activision的关系。

●以拖延现代战争未来作品（现代战争3）的开发进度为砝码进行要挟，要公司接受与合同条款及其使命严重不符的无理要求。

真相？真相！

显然，Activision反诉讼中所提出的诸多情况使得事情的“真相”有峰回路转之感，如果尽皆属实的话，那么他们3月初的斩首行动倒也算是合情合理。那么，事情的真相究竟如何呢？被炒的两位仁兄已经给出了答案。

4月13日，Jason West和Vince Zampella成立新的游戏开发室“Respawn Entertainment”，并且与Activision的竞争对手EA签署了独家发行协议。新的公司位于加州的Encino，它所开发的游戏将打上EA的标记，但公司本身将保持独立。West在一份声明中称，他们拥有游戏及商标的控制权，这将确保他们能为粉丝提供其所希望的游戏。

真相已经显而易见了：如果没有之前Activision的反诉的话，那么我们还可以理解成这两人是在受到不公待遇后另投明主顺带报复前东家。但是此次合作是发生在反诉讼之后，考虑到Activision进行调查所需花费的时间，以及两人新公司成立的迅猛速度；再加上随后原IW的首席设计师Todd Alderman、首席软件工程师Francesco Gigliotti以及程序员Jon Shiring等人已经相继离开IW投奔Respawn。真相如何，已经不言而喻…… □文/北斗

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

4月份可以说整个月都没有什么太吸引人的作品，除了月底的两款掌机大作。家用机方面也就是《超级街霸4》的发售了，游戏提前一星期偷跑，相信格斗迷们早都玩上了吧？不过到了5月份这种情况将得到改善，例如预定5月18日跨平台发售的《波斯王子：遗忘之砂》就是绝对不可错过的动作经典，而且同期还会有波斯王子的电影版上映，玩家可以同时体验到两个故事了。 □文/北斗

PS3 PlayStation 3

2010年4月			
15	快打旋风 双重冲击（美版）	ACT	CAPCOM
15	海扁王	ACT	WHA Entertainmen
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
22	尼尔 人工生命	ACT	SQUARE-ENIX
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM
4月预定	哥特王朝	ARPG	DreamCatcher Interactive
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	乐高哈利波特	AVG	Warner Bros. Interactive
11	3D点阵英雄（美版）	RPG	ATLUS
11	滑板3	SPG	EA
11	SBK世界超级摩托车锦标赛	RAC	Black Bean
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
18	荒野大镖客	ACT	Rockstar Games
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	争分夺秒	RAC	Disney
25	压制橄榄球	SPG	505 Games
25	疾驰残影	RAC	Activision
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM
27	白色相簿 点缀冬日的回忆	AVG	Aqua Plus

XB360 XBOX360

2010年4月			
15	末路英雄 英雄天堂	ACT	MMV
15	快打旋风 双重冲击（美版）	ACT	CAPCOM
22	尼尔 形态	ACT	SQUARE-ENIX
22	怒首领蜂 大往生EXTRA	STG	5bp
22	超级明星V8赛车	RAC	RUSSEL
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	★超级街头霸王4	FTG	CAPCOM
28	★旋光之轮舞DUO	SPT	GREV
28	WLO世界恋爱机构	AVG	5pb
28	★分裂细胞 断罪	ACT	Ubisoft
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
11	滑板3	SPG	EA
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
18	★心灵杀手	AVG	微软
18	荒野大镖客	ACT	Rockstar Games
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
20	★失落的星球2	AVG	CAPCOM
25	疾驰残影	RAC	Activision
25	模组世界赛车	RAC	SCEA

Wii W-i-i

2010年4月			
20	怪物猎人3（美）	ACT	CAPCOM
20	医院/外伤救援队	ACT	ATLUS
20	Zany高尔夫	SPG	Destineer
22	奇异鸟艾薇？	ACT	NBGI
27	2010南非世界杯	SPT	EA
28	巴斯鱼王Wii 世界锦标赛	SPT	ArcSystemWorks
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	乐高哈利波特	AVG	Warner Bros. Interactive
4	托马斯：铁路小英雄	ACT	Majesco
10	赛帝时尚公司	SLG	Destineer
17	赛道狂飙Wii	RAC	DreamCatcher Interactive
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	3D电影空间大冒险	ACT	Majesco
18	超执刀	ACT	ATLUS
23	★超级马里奥银河2（美版）	ACT	任天堂
25	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	任天堂

NDS Nintendo Dual Screen

2010年4月			
13	英雄的黎明（美版）	SLG	Majesco
15	玛丽与伽利的科学大冒险	ETC	Dras
22	★洛克人ZERO合集	ACT	CAPCOM
22	★奇异鸟艾薇？	ACT	NBGI
22	美丽生活	SLG	COLUMBIA MUSIC
27	战场指挥官：欧洲战争	SLG	Impressionware
27	一起玩：花园	SLG	Deep Silver
28	★勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2	RPG	SQUARE-ENIX
29	Rooms 不可思议的移动房间	ETC	HUDSON
29	化妆品乐园：美丽的魔法	ETC	GAE
29	家庭教师 火热之战3 雪之守护者来袭！	TAB	TAKARA-TOMY
预定	宠物拼图	PUZ	Destinner
2010年5月			
3	立体绘图方块（美版）	PUZ	任天堂
3	乐高哈利波特 Year 1-4	ACT	Warner Bros. Inter
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	病房2（美版）	AVG	Renegade
4	托马斯：铁路小英雄	ACT	Majesco
4	怪兽赛跑（美版）	RAC	光荣
11	台球全明星（美版）	SPG	Oxygen
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
11	寻找宝藏	AVG	Playlogic
11	用心想	PUZ	Crave Entertainment
12	暗夜杀机：结果	AVG	Playlogic
14	赛帝时尚公司	SLG	Destineer
18	怪物史莱克4	ACT	Activision
18	蓝龙 异界的巨兽（美）	RPG	Mistwalker
18	★波斯王子：遗忘之砂	AVG	UBISOFT
25	后院运动：沙地棒球	SPG	Atari
25	英雄的黎明	SLG	Majesco
25	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	任天堂
27	G.G系列精选+	TAB	Genterprise
27	创造球会DS 挑战世界2010	SLG	SEGA
27	★超级机器人大战OHG传说 魔装机神 元	SRPG	NBGI
27	码头藏宝：阳光谷	AVG	KONAMI
预定	一起玩：芭蕾舞	SLG	Deep Silver
预定	兔宝宝系列	EDU	Graffiti

PSP Playstation Portable

2010年4月			
13	指环王：阿拉贡的冒险	AVG	TT Fusion
20	牧场物语：蜜糖村与村民们的愿望（美版）	SLG	MMV
22	★东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	RPG	ATLUS
22	★噩梦骑士	SRPG	ATLUS
22	向日葵 天空鹅卵石 携带版	AVG	角川书店
22	Canvas3 七色的奇迹	AVG	GN Software
22	★魔界战记 无限	RPG	日本一
22	★伊苏 菲尔干纳之誓	RPG	Falcom
25	模组世界赛车	RAC	SCE
27	2010南非世界杯	SPT	EA
27	肥肥公主大救援：蛋糕成堆	ACT	SCE
28	绝对迷宫 格林童话	AVG	Karin-e
28	乙女的恋爱革命Portable	SLG	Idea Factory
28	魔力充电娘CC	AVG	RUSSEL
29	★合金装备 和平行者（日）	ACT	KONAMI
预定	苍黑之楔 深红色的欠片3P	AVG	Idea Factory
预定	原宿侦探学院	AVG	Idea Factory
预定	换装大战便携版	SLG	Idea Factory
预定	小机器人冒险	ACT	Frima Studio
2010年5月			
4	钢铁侠2（美版）	ACT	SEGA
4	肥肥公主大救援：蛋糕成堆（美版）	ACT	SCE
11	波斯王子 忘却之砂	ACT	Ubisoft
11	火影忍者疾风传：究极觉醒3	ACT	NBGI
25	★合金装备 和平行者（美）	ACT	KONAMI
25	模组世界赛车	RAC	SCEA
26	神眷之力（美版）	RPG	ATLUS
27	水仙 如果有明天 携带版	AVG	角川书店
27	秘密游戏	ETC	YETI
27	小王子	SLG	GreenWood
预定	德黑兰黑暗武士	ACT	StormBasic Games
预定	Vektar节奏	MUS	Just Add Water
预定	博樱鬼：游戏录	AVG	IDEA FACTORY
2010年6月			
1	热击网球：拿起球拍	SPG	SCE
8	★合金装备 和平行者（美版）	ACT	KONAMI
15	玩具总动员3	ACT	Disney

X360 [心灵杀手]5月底上演小说惊魂

《心灵杀手》是一款原创的恐怖游戏，创造了一种全新的游戏形态，称之为“心理动作惊悚”游戏。制作人萨姆·莱克（Sam Lake）表示：“在《心灵杀手》游戏中，结合了电影般的故事、自由且有趣的游戏可玩性，以及令人兴奋的挑战内容。悬疑、天气是一个惊悚片必要的构成部分，而且我们希望玩家能感受到在整款游戏随处所在的可玩性。”



↑本作5月底登陆XBOX360，还将同时发售繁体中文版。

PS3/X360 不可错过的动作经典 [波斯王子：遗忘之砂]

《波斯王子：遗忘之砂》是辈受玩家好评的时之沙的后续章节。在Azad的冒险之旅中拜访哥哥的王国后，王子发现王宫正在被包围，而敌人一心想要摧毁这座王宫。王子决定用时之沙的古代能量来拯救这个王国，他会体验到真正的领导力，也会体会到运用强大的力量一定也要付出相应的代价。



↑本作号称在系统和故事方面都将回归三部曲，值得期待！

Wii/360 3D游戏还是3D电影？[3D电影空间大冒险]



《3D电影空间大冒险》是游戏发行商Majesco预定在Wii和360平台发售的，对应红蓝眼镜的射击游戏。尽管红蓝眼镜的3D技术可以说非常古老了，但是将其运用到游戏中目前来说还算少见。本作将3D立体作为卖点，最多支持四个玩家在六种不同的电影主题的关卡中，竞赛射击僵尸、外星人、水下生物……六个场景都有独特的武器和变化多端的敌人攻击方式。虽然创意不错，但是想想必须戴上那种眼镜才能玩的话就感觉饿有些怪怪的。

NDS 另类恐怖游戏[暗夜杀机 结果]移植NDS

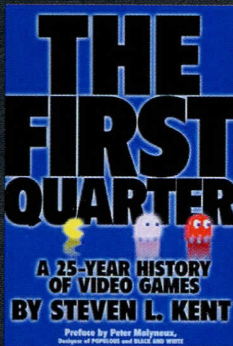
暗夜杀机系列（Obscure）是一款老套却富有乐趣的恐怖游戏，它最大的特色莫过于双打模式，像这种不是特别强调动作性的恐怖游戏能够分屏双人合作的例子还是很少的。在《暗夜杀机 结果》中，其半卡通式的画风也很出色，战斗虽然老套却也经得起考验，音乐方面也不错。本作之前曾先后在家用机上发行了PS2、Wii与PC版，之后还发行过PSP版，今年5月份最终将在NDS上登场。只是游戏的故事和某些镜头比较阴暗，不知NDS版会不会被划分到十八岁以上……

「我是传奇！I Am Legend」

本期的专栏中，将会为大家介绍Atari的变革过程。Atari的核心成员、布西奈尔，由于与新的执行长、卡萨理念不合，而导致最终被其炒了鱿鱼……由此事件也引发了Atari众多优秀人才的流失。不过，这并没有对Atari的进一步发展造成太大的影响。而另一方面，著名的苹果电脑开始崛起，苹果一号的成功，让沃兹等人的事业正式展开。 □文/零羽

Atari的大变革

此时，Atari由于竞争者不断，布西奈尔意识到他必须销售大量的VCS并击败他的对手。为了生产足够的数量，布西奈尔开始另觅财源。当时的市场并不适合进行公开增资，所以Atari的董事会决定是卖掉公司的时候了。布西奈尔与环球（Universal）和迪士尼（Disney）接触过，但这两家公司都没有兴趣。不过，华纳通讯（Warner Communications）却相当有兴趣，而且他们派出了副总裁、华尔街娱乐产业分析师曼尼・吉拉德（Manny Gerard）来看看Atari的状况。



虽然Atari并非传统产业，但吉拉德建议华纳买下这家公司。略过其他的细节不提，四个月以后这笔交易以2千8百万美元成交。虽然乍看之下不过是比普通的大资金交易，这却代表了一个时代的结束。

接下来所发生的事情有许多书本都有详细的记载，包括史蒂芬・肯特（Steven Kent）的《第一季》（The First Quarter）。简单来说，VCS在发售后的第一个圣诞节里表现不佳，电视游戏产业严重衰退，而布西奈尔的经营哲学和东岸的华纳集团严重抵触。1978年底，吉拉德动用购并合同中的条文，将布西奈尔赶出了Atari。



华纳按插了Burlington（一家纺织公司）的前任副总裁，雷?卡萨（Ray Kassar）担任新的执行长，尽管Atari的黄金时代即将到来，许多人仍然相信由于卡萨保守，独裁的作风，和Atari的自由派主意“聪明工作，别太辛苦”的态度相抵触，最后导致公司分崩离析。由于卡萨过去在纺织业的背景，许多Atari的员工私底下都称呼他为“袜子国王”或是“毛巾沙皇”。Atari内部充斥着紧张的气氛，主要都是由于卡萨本人，他对公司的计划，以及他对创意团队成员的态度所引起。

电脑或游戏机？

苹果电脑获得了神奇的成功，很明显的，家用电脑的时代已经来临，Atari也打算参与这场革命。Atari最初的家用电脑Atari 400和Atari 800于1979年底首次登场。不过Atari一直都无法入苹果般成功，还因为投注于电脑事业而影响了公司的游戏事业。

其中，一个受到直接影响的人便是艾尔・阿尔空，当时他正在带领团队进行“Cosmos”计划——一套使用全息技术的游戏机。由于全息技术的开发者已经宣告破产，因此Atari买下了这个技术。最后卡萨拒绝发行“Cosmos”，并暗示要阿尔空辞职。先前布西奈尔早已离职，最初创立公司的团队在阿尔空离开后已彻底消失。

大冲击

首席设计师和工程师们对公司的不满，可能是更严重的问题。卡萨一直拒绝在游戏中列出他们的名字，甚至在面对媒体时还任意篡改他们的名字。更过份的是，他拒绝付给权利金，所以当一些游戏使得公司获利无数时，对设计师们的贡献却一点表示也没有。以罗勃・富乐普（Rob Fulop）为例，他替VCS设计的《流星》（Missile Command）卖出了250万套，但他的圣诞节奖金却和所有秘书拿到的一摸一样——一张免费的Norbest（美国著名的火鸡肉生产和行销公司）的火鸡招待卷。



“他是相当典型的管理人员！”Atari的游戏设计师霍华・史考特・渥萧（Howard Scott Warshaw）如此评论卡萨：“他习惯面对蓝领与白领工人。对他来说蓝领工人需要监控，他们位于组织团队的最下层，白领工人则需要应付。对他来说，软件工程师属于组织中的最下层，必须加以控管，但是他并没有想过我们是一群有智慧、有创意的人才，而且我们也不喜欢受控制。他对我们的定位一点概念也没有。

克里斯・克劳佛（Chris Crawford），这位曾在Atari工作数年的游戏设计先驱，也记得卡萨与工程师之间的冲突：“他从来无法与工程师们和平相处，总是有冲突发生。这是非常愚蠢、浪费时间的行为，而且会降低士气。”这种情况最后导致了Atari中最出色的一些设计师集体离开公司，并且由他们成立了像Activision和Imagic这些与Atari对立的公司。

尽管有许多的问题，在卡萨主事的那几年内，Atari注定要写下更多的历史。VCS在隔年的圣诞节假期有非常好的销售成绩，但尚未抵达全盛时期。此时，Atari中那些不拘常规的设计师们打算对大众公开一些游戏史上最著名的游戏。Atari的黄金时代即将到来。

此时，布西奈尔以50万美元向Atari购回他喜爱的计划——视讯电影院（Videotime Theater）品牌，然后设立了非常成功的Chuck E. Cheese连锁餐厅，在这些餐厅里，全家人可以一边吃披萨，一边玩游戏。

苹果：现代的童话故事



史提夫・沃兹尼克，大家都叫他“沃兹”，他从小学二年级的时候就开始制造电子装置。他对自制电脑的执着差不多就是那时候开始的。他的第一部可运作的电脑，是在1971年和他的朋友比尔・佛南德斯（Bill Fernandez）共同建造的。他们用设计这部电脑时所喝的饮料名字，将它命名为“奶油苏打电脑”。也是因为佛南德斯的缘故，沃兹认识了一位比他小几岁、瘦弱、安静、但充满自信的男孩。12岁时，史提夫・贾波斯打电话给惠普的创办人之一，比尔・惠烈（Bill Hewlett），并参与了一个家庭计划。在他13岁那年的暑假，他真的进了HP工作。

沃兹和贾波斯是幸运的组合。他们结合了彼此间的天赋，掀起了一场真正的革命。他们两个人都喜欢恶作剧，他们因为经常制造一些专门吓人的开玩笑用的电子装置而声名狼藉。不过他们首次真正的商业活动，是制造一个可用来规避长途电话费的“蓝盒子”。根据沃兹尼克的说法，他们是受到《风尚》（Esquire）杂志中一篇谈论约翰・杜雷波（人称“破裂队长”）的文章所影响，而建造了这个装置，并且卖了一卡车的货。在电话飞客（Phone Phreaker）界，沃兹尼克的代号为伯克莱。

苹果电脑

在1976年，当沃兹尼克在HP工作时，他利用MOS Technologise公司的6502晶片设计了一部电脑。6502可以说是一颗很棒的晶片，但是当时的玩家认为它比英特尔公司的晶片难用，不合适用来作为电脑的“大脑”。不过它的20美元低廉价格，却成为沃兹的首选。这部新的电脑名称的由来已经不可考究，但似乎是贾波斯的主意。在自制电脑俱乐部（Homebrew Computer Club）展示“苹果一号”，沃兹还免费将他的设计影印给任何有兴趣的人之后，贾波斯成立了一家公司。由于沃兹当时在HP工作非常愉快，因而拒绝了这个提议。但是在贾波斯举世闻名的劝说功力下，他们终于在1976年的4月1日，也就是愚人节的时后，成立了苹果电脑。



如果没有贾波斯的自信、野心、以及洞察力，历史可能要彻底改写了。在Byte Shop（成立于1975年的美国第一家电脑连锁专卖店）卖出50台苹果一号电脑后，他直接去找诺兰・布西奈尔寻求下一步建议。布西奈尔替贾波斯联系上传奇般的创投家唐・范伦铁恩（Don Valentine），而范伦铁恩又帮他和麦克・马古拉（Mike Markkula）搭上线。马古拉是位百万富翁，一年前才从英特尔退休，正过着清闲的日子。

忆往昔峥嵘感慨良多，问当今业界谁主沉浮？

动作天尊CAPCOM ACT之路



CAPCOM一直以“追求完美的动作游戏”理念来制作每一款游戏，特别是在早期的动作游戏中，更是将这一理念贯彻始终。本期笔者就为大家送上动作天尊CAPCOM在街机时代的光辉岁月。80后的我们可以说是见证中国游戏厅发展到没落的一代，在曾经的街机岁月中，陪伴我们时间最长的应该当属早期动作游戏大厂CAPCOM。 □文/绝对卡饭

序章 启程0

1978年秋一份《日经新闻》改变了未来的电子游戏市场，原38岁的大阪本土木建筑株式会社的社长迁本宪三从报纸上看到了一个名叫西角友宏的大学生所开发的《天空侵略者》的电子游戏，此游戏给游戏老厂TAITO带来了数十倍的巨大经济收益，而开发者西角友宏也因此获得了千万元的丰厚奖金。迁本宪三看中了电子游戏所带来的巨大收益，所以决定亲自前往一探究竟，从游戏厅了解到电子游戏火爆的宪三，明白了如今只有电子游戏才能够为他带来丰富的利益。所以宪三拿出建筑公司的一部分资金在大阪注册了名为I・R・M的电器零售商，毕竟宪三对电子游戏一窍不通，一开始的I・R・M只是进行一些基板出租和电子游戏零件的批发业务，托《太空侵略者》的福，小日子倒也过得富足。不过此时的宪三脑袋中却也在筹划着自己开公司制作游戏的打算……

赶早不如赶巧，不久一个重要的消息传到宪三耳中，原来曾经的TAITO由于自身的生产能力而无法满足街机市场的需求，所以要找到能够代工生产的合作商，宪三听到这个消息后马上和TATIO内部进行了接洽，但由于宪三的场子过小，所以光凭自己的经济能力并不能够达到全面生产的目的，就这样他联系了一些大厂一同参与计划，这些大厂也是日后游戏业界的著名厂商其中包括**ナナオ**和投资商高堂良彦。正是由于这两大股东的参与才使得一切进行的非常顺利，合作成功后，宪三立刻尝到了电子游戏第一次带给他的甜头，短短一年之内，宪三等人不但收回了自己的全部投资，同时作为I・R・M合作厂本身，还获得了高达5亿日元的丰厚回报。80年的第二次股东大会宪三经过众人的推举成为I・R・M的社长，1982年经过扩资后改名为I・R・E・M。不过也正是从此时开始这款一直吃老本的游戏《太空侵略者》的火爆气息已经慢慢消退，短时间I・R・E・M一直都找不到好的代工作品，至此进入了“十月革命”。首先宪三内部拉动自己信赖的人成立了**サンビ**分部，而高堂良彦也自行拉拢亲信成立了新日本企划（SNK），公司内部开始正式划分派别，不过最后的胜利当然是属于社长宪三的，两个月内公司内部开始出现大规模一边倒的情况，原本新日本企划的人员也纷纷跳到**サンビ**，高堂良彦一看大势已去，便利用手段在股东大会上谴责宪三私自利用公司内部的游戏基板谋取私利，而宪三早有退意，便借着此台阶退出I・R・E・M，宣布独立。1983年夏天原本名叫**サンビ**的游戏基板生产商，正式改名为CAPSULECOMPUTER（电脑胶囊）。刚刚起步的胶囊只有不到10人，但一个机会促使了这个小厂的发展。名叫KONAMI的游戏公司对人员进行大幅度削减，宪三借此机会便开始招揽这些K社员工，同时一个名叫船水纪孝的年轻人带着一个不同于《太空侵略者》的游戏策划案加入胶囊，这也是胶囊在成立后想要正式推出的第一个游戏作品。游戏制作完成之后取名为《VULGUS》，游戏和太空侵略者相似，比如说小蜜蜂中的敌兵列队出现，众多关卡BOSS的连续出现等等。看似模仿的游戏也有它独特的地方，那就是原子武器并不是全面消灭同屏的敌人，而是就呈单排向前方直线射出，被它连续打中的敌人分数将会成倍增加。游戏的难度在当时来说也属于同类游戏之上，其中最让人郁闷的自然就是死后会重新来过，而不是继游戏。不过在游戏Logo的设计上却发生了一个小插曲。电脑胶囊的名字过长，而以日文假名表示也很难推向海外，所以宪三决定电脑与胶囊双双去尾正式命名为CAPCOM，至此一个伟大的动作天尊诞生了。

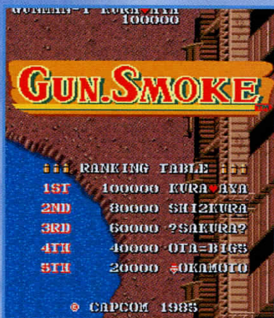


上文向大家简单的介绍一下CAPCOM这个厂商诞生的过程，这是为了下文做了一个小小的铺垫，大家都知道如今的CAPCOM仍然站在世界游戏开发厂的顶端，之所以这样正是由于他们以前经验的不断累积才能够达到这样的成果。如今借名作《Final Fight》（国内译名《快打旋风》）即将要在4月19日推出HD重制版之际，请各位看官陪我一同回到曾经的ACT时代，走一走CAPCOM的“动作之路。”

第一章 创世 1986—1987

荒野中的镖客

80后的玩家们想必对当时的游戏厅火爆氛围至今仍然印象深刻，而对于那时的我们来说唯一也是最



大的消遣去处，不过当时游戏基板过于昂贵，小游戏厅的老板只能是去一些大游戏厅取取经，看看那些地方什么基板投币率高，才决定引进什么板子，正是因为这个原因，才会出现好几家街机厅基本上都拥有相同游戏的情况，当时让我印象最深的游戏则是拥有西部风格，场面火爆的《荒野大镖客》，这款作品与1955年美国的一部电影同名，也是CAPCOM打入海外市场的第一部作品，一个带着帽子的牛仔，拿着双枪走在西部，各种各样的敌人，加速靴，提升火力的道具。还有一批伴随主角的白马。敌人不断从酒吧中跳出，手持炸弹与武器，一群群以蜂群的形式向你冲来，幸好这个游戏开创了三按键形式的先河，才使得射击角度能够自由调整。其实这款作品并不能算是一款动作游戏，它只能说是纵版射击游戏的一个延伸版，但是各种BOSS不同的攻击方式还是让它在当时获得了最大的ACT游戏投币率称号。之后的FC移植版本使这部被更多的玩家所熟知。每关开始前的BOSS通缉海报让人印象深刻。

战场之狼



同时期的作品战场之狼显然就不如《荒野大镖客》有名，游戏本身没有什么太大的亮点，但它确是CAPCOM第一款的八方向操作游戏，却因这个设定给游戏留下了许多BUG，通过快速旋转摇杆而从八方向射出子弹，对当时的玩家来说也算是一个力气活呢。整个游戏过程中你不能够吃到任何提升火力的物品，唯一能够得到的道具就是手雷，不过这个雷可不是现在玩家们脑中所想的保险类技能，他只不过是要比主角手中枪威力稍微强大一点的武器罢了。再配合当时很糟糕的物理引擎，使得玩家预计扔出的方向和实际落点相差太多。除此之外另外一个降低平衡性的问题就是，你可以一直躲避出现的敌人不断前进……

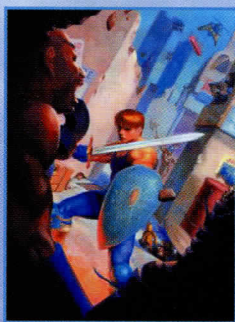
熄灯后才能尽情体验的游戏

在开篇交代CAPCOM创立过程的时候，曾经提到过当时有不少KONAMI的员工被CAPCOM挖了过来，而在这其中就有一个曾经是K社的骨干，名叫藤原得郎，没有他的这款游戏，那么玩家心中地位崇高，被CAPCOM誉为镇社之宝的《生化危机》也不会推出。这款作品就是由他所创造的，日本首款恐怖题材街机游戏作品——《魔界村》。当时他极富想象力的将恐怖电影与游戏相结合，不但是日本第一款恐怖游戏同时也是CAPCOM的第一款正式的横板ACT游戏。

《魔界村》的成功之处就是它对恐怖气氛的渲染，音乐也是配合恐怖风格而精心制作。投币后一进入游戏伴随着压抑的音乐，一个个僵尸破土而出，蹒跚着向你走来，在当时往往很多人都被画面的恐怖气氛所震慑而忘记了进行游戏（读者可以将它脑补成为初代生化危机）。除了画面恐怖之外，这款游戏的难度在当时也包括现在都是首屈一指的，游戏在当时上座后，被玩家称为"最难的魔鬼"。

游戏在世界观的设定上也属另类，中世纪的骑士大战魔鬼，为救出公主的阿瑟竟然穿着公主送的草莓内裤去参加战斗，恐怖之余也不忘记配合一些搞笑的气氛。游戏发售后，令人惊讶的投币率使得CAPCOM大赚了一笔，而1986年的TV黄金期更让CAPCOM抓住时机，在FC上移植了《SONSON》、《战场之狼》和《魔界村》这三款街机作品，同时获得了巨大成功。其中最为卖座的仍属《魔界村》，全球销量达到164W。在日本杂志FAMI通的攻略中，更是提到了深夜、关灯、魔界村的玩法。

围城特洛伊



特洛伊这款作品是CAPCOM首款先行发售美版的游戏。紧接《荒野大镖客》在美国受到好评的同时乘胜推出的第二款美式风格浓厚的作品。游戏是由《魔界村》的制作人藤原得郎策划，是《魔界村》之后的第二款ACT游戏。游戏同《魔界村》一样采用双按键设计，分为攻击和防御。跳跃则是改成了格斗游戏中按上键起跳的方式。游戏进行中会出现一些位置很高的敌人，此时玩家光想用跳跃是打不到的，需要利用地面中的"JUMP"标记起跳才能将他们消灭，消灭高处和地下钻出来的敌人会得到额外的高分奖励。游戏要灵活运用防御键来抵抗攻击，主角武器连击的速度很快，蹲下攻击能有效的减少自己的伤害。游戏的画面得到了不小的强化，同时此作和《魔界村》最类似的地方就是，在每局开头采用同样的路线地图指示。游戏难度要比《魔界村》简单很多，这多亏了主角带着的盾，他可谓是兵来将挡，水来土掩，什么攻击都能够防住，大大的降低了游戏难度。

绝对的合体



之所提到这款射击游戏，正是因为它为以后的《洛克人》系列作品提供了很大的参考性。游戏和《Z地带》形似神不似，画面要比它强上很多，除了保留《Z地带》的操作方式之外，还加入了一个武器切换键。游戏中也有类似于《宇宙巡航机》那样的等级槽，这个槽的作用是用来保存游戏过程中获得的武器。游戏中能够获得5种武器和高达三级的加速状态。每当获得一种新武器时，武器槽就会被点亮。这时玩家就可以通过C键来切换武器，所获得武器和《魂斗罗》一样能够保留到下一关，死后就会全部消失。努力活下去，将武器留到相应对的关卡正是这款游戏的精华所在。为了配合游戏的名字，当玩家人数为2人时，吃到固定宝物就会自动合体成为"绝对神"，此时将由1P进行操纵，攻击方式为全屏范围，威力巨大……武器对敌特效性也就是从那时兴起来的。

和《街霸》主人公名字一样的游戏

由本社进行策划制作，北美ROMSTAR发行，游戏画面在基板新性能的帮助下得到了彻底的进化，画面风格类似于名作《最后的忍道》，这款游戏的名字就叫做《虎之道》。



本游戏能够由玩家自己选择关卡的难度，难度越大关卡数量也就越多，简单难度下只有两关。游戏在特洛伊系统之下进化而来，手感和特洛伊极为相似，但在难度上可是相差悬殊。游戏引入了新互动系统，进行游戏的时候，敌人如果碰到主角就会一直进行攻击，如果不连续摇晃摇杆并同时按键的话就会被敌人一直连打致死。为了消灭扰乱少林的邪派们，主角RYU（隆）手持巨斧体替佛除害。

《黑暗之虎》

本作是一款唯一没有发行日本版本的游戏。游戏越来越有CAPCOM的后时代ACT的风格。除此之外这款作品也可以算作是CPS1基板中《魔剑》的前身作品。游戏同样的吸收了一些其他公司的经典设定。为了让自己的游戏变得更加与众不同，CAPCOM还在里面加入了物品设定。

除了以上这些基本ACT套路之外，CAPCOM还为游戏加入了前后卷轴移动效果，游戏并不像一般ACT那样只要前进之后就不能够再回去搜寻曾经遗落的道具，本作可以在固定前后范围内，自由行动。游戏中用钥匙打开宝箱获得物品，还可以得到各种武器以及生命精华。还可以在游戏中救出一些被怪物攻击的NPC从中获得分数。充满了特点的BOSS战将游戏乐趣提升到最大化。

流氓会武术、谁也挡不住

《无赖拳》是CAPCOM首款加入语音的游戏，而且此作CAPCOM更改了自己的LOGO（这次更改除了颜色有所改变之外，一直沿用至今）。游戏是一款风格独特的纵版ACT，除了搞笑的角色和看起来让人胆寒的BOSS外，必杀攻击也是在本游戏中首次出现。本作的基板性能得到了强化，无论是在游戏的发色数上还是音源上都要比以往的作品强上许多。

作品是由冈本吉起策划，藤原得郎进行敌人设定，所以此作就出现了冈本的纵版风格和藤原的丧尸。主角的目的就是为了救出六个国家被恶魔抓住的公主。

游戏共有两个按键，一个是拳，一个是脚，当两个按键同时按下就会使用旋风腿。在游戏进行中玩家可以吃到拳头形状的能力提升物品,得到后就会暂时的提升自己的攻击力。此作当时也被称为"腿王"，在实际游玩中玩家会发现主人公脚的攻击威力太大，且距离还长，所以拳键基本上都已经被忽略了，只要一路按腿就可以清除路上的一切敌人。游戏的亮点就是从屏幕中随时随地冲出来的敌人,可以说这种突然的"惊吓"给当时的玩家一种特别的游戏体验。

幻之名作

可以说接下来要提到的作品是一款"幻之名作"，它的出现奠定了以后许多游戏作品的制作理念。曾经gamespot英文站评选过最值得重新制作的游戏名单，这款《希特勒复活》名据榜首。这款游戏经手人最多的作品，在当时CAPCOM还没有将开发部区分的那么

明显（比如说什么第一开发部之类的），所以本作在策划及制作方面动用的当时CAPCOM所有的游戏制作者。但可悲是的，本作推出之后预言了后时代三叶草分部的倒闭。用现在的话来说就是叫好不叫座。

本作根据当时美国同名科幻小说改编。主角是一个被移植生化手的特种兵，生化手的作用在游戏中展现的淋漓尽致。主角需要用它来抓住树干，获取物品、甚至要用它来进行跳跃（当时很多人都不喜欢没有跳跃的ACT游戏，对于当时来说这类作品算是极为少见）。除了需要重新适应玩游戏操作之外，在难度上也让许多玩家望而却步，上手难度直接影响了一些玩家享受此游戏的乐趣。

不过也正是因为生化手的独有设计使得游戏在动作性上大大的提升。无论在攀爬还是辅助跳跃，甚至在BOSS战中，灵活的运用生化手躲避BOSS的攻击，这一切让都玩过此游戏的玩家感觉到一种紧张而又刺激的独有体验。就是这种飘来荡去的优秀感觉让以后的许多游戏加以借鉴，就连大名鼎鼎的Metroid Prime也不例外。

游戏发售的FC版本，将策略和角色扮演元素同创新的卷轴动作场景融合起来，创造出了一个相当独特的作品。游戏在策略与动作性上的结合堪称完美。同时游戏过程中还穿插着许多对白和插画，游戏的音乐也是十分出色。但是就是这样优秀的游戏在销量上却是平平收场。如今的日本中古市场里此游戏的FC卡带售价竟然高达万元，足以看出此游戏的好评程度。

CAPCOM的动作游戏就像一杯原味苦涩的咖啡只有喝过的人才会明白其中的味道，它会在你脑海中回味无穷。

1988—1993 第二章 展翅

1988年绝对是一个好年头，因为CAPCOM在86年投资了高达10亿日元开发的CAPCOM PLAY SYSTEM 1基板终于开发完成了，4096色配合摩托罗拉16位元CPU X68000将当时的游戏可表现性一跃达到最高。技术人员还专门为CPS1设计了特殊的循环音源回路，双通道FM音源同样可以达到发烧级别的听觉效果。宪三当时的大胆投资终于换来了回报，CAPCOM的开发人员也终于有了一个属于自己的舞台。接下来需要介绍的就是大名鼎鼎的CPS1平台，在这上面有着许多让我们至今难忘的精品动作游戏。

最终的战斗



在这款游戏尚未推出之前，日本市场主要是靠这两款游戏带动着，其中一款是KONAMI推出的《忍者神龟》而另外一款则是由TECHNOS推出的《双截龙II》，《忍者神龟》可以称的上是早期动漫作品改编游戏最为成功的，完美的音乐、音效配合良好的手感与优秀的关卡设计深深的抓住了fans们的心，而《双截龙II复仇》则是TECHNOS在根据初代失败之处再次强化于1988年推出的作品，此作品首次在游戏中出现了真正的打击感和硬直的概念。可以说《双截龙II》对于“硬直”的贡献是非常大的。在游戏进行中每次使用主角对敌人进行连续打击的时候敌人会出现不能反击的情况，同时还会作出一些“等待攻击状态”可以让玩家自由的使用招式进行攻击。不同的招式组合，以及使用各种武器对敌人进行攻击同时双截龙最大的优点就是将武术动作和游戏结合的非常完美。敌兵以及BOSS所使用的动作几乎在生活中都能够完整再现，在加上音效的配合使得这部作品成为了TECHNOS打响旗号的巨作。而船水先生则在随着游戏研究的过程中慢慢的总结出了两款游戏的优点和缺点。准备加以改正应用到本社的最新格斗作品《街头霸王89》之中。

88年下旬，CAPCOM的社长室内接到了一个北美分社的电话。接到电话的宪三立刻叫来了正在为新游戏而发愁的船水纪孝，电话内容是：北美街头霸王的基板在北美已经销售超过了一万块，那边正在催这边开发续作紧跟市场需求。接到这个消息后，船水先生已经明白了自己接下来要干什么了。事后船水立刻将以前街头霸王的制作小组重新召集到企划部开始对续作进行策划，为了达到快速出货的要求所以将游戏的发售日期定在本年内而名字则暂时定为《街头霸王89》至此街头霸王的制作正式开始。而我们的快打旋风则随着《街头霸王89》的制作逐渐成型。



前作平如水般的反响并没有让船水失去制作续作的信心，所以对于《街头霸王89》的制作船水可以说是用尽了心思，在企划会中，冈本对船水提出了要制作出一款真实的格斗游戏，对用户最为直接的体验就是手感，在这点上一定要加强。同时在招式的使用上也要轻松如意，所以对于角色的一招一式就需要好好制作。船水将当时火爆的忍者神龟和双截龙的优点——对在坐的人们进行讲解，总结出了各自的特点；忍者神龟的特点就是武器的范围性把握的十分到位，不同角色在使用不同武器攻击的时候范围长度也是不一样，这样一来就可以针对不同的敌人作出不用的选择，同时跳起来之后通过按键的时间可以使用两种不同的攻击手段，音乐和关卡设计也是相当优秀。但是游戏的缺点是必杀技威力太强而且不损失生命，生命补充太少，奖励生命不能自由调节等等。而双截龙在打击感上要更胜一筹，出现了让敌人失去防御能力的硬直时间，这点非常值得借鉴。但是游戏的动作感僵硬，缓慢这些都使得它成为了一个很浪费时间的游戏，庸俗的讲就是缺少爽快感。就这样结合了双截龙的硬直和忍者神龟的范围，《街头霸王89》正式进入角色选择阶段。西谷亮在角色选择方面通过投票取消掉了前作除了主角2人、萨卡特、和拳王M.拜森之外的所有角色，重新采用全新的设计方案，力争在场景和人物性格上争取达到鲜明。而就在角色设计的草图中冈本发现了两个不符合主角身份的设定图，设定图上的龙穿着美式风格的T恤和牛仔裤，另外的KEN则完完全全是一个日本现代忍者的打扮，这两个角色的设计完全引起了冈本的兴趣，而此时的他则刚刚开发一套全新的方向识别扫描技术，在测试的时候角色能非常同步的和摇杆输入保持一致。在配合CPS1基版的CPU已经能够达到完全的流畅，而此时一个大胆的想法在冈本脑中酝酿出来。

从CPS1基版诞生至今CAPCOM还没有一款属于CPS1的ACT游戏，而且面对于刚刚开发到一半的扫描程序也总得有个游戏用来试验一下，所以冈本通知船水将制作ACT的任务转到了自己身上，则让船水能够专心的制作《街头霸王89》。

拿着两个别致的角色设计图的冈本立刻找到了设计这两名角色的美工让他按照这两个角色继续深入设计，同时为了让可选择人数更多则取出了街头霸王草图中壮汉的设计加以进化成为了如今的哈格市长（苏联人的前身正是哈格市长）。招式上为不同的角色设计了连贯的四次连击，而且角色的必杀技全部都是范围攻击，除了哈格之外两位主角仍然还是旋风腿，哈格则是旋风掌。.同时为了突出冈本所追求的力量、平庸、速度三种类型的角色还专门为哈格市长加入了以显示力量为主，美式摔跤中的“单人三明治。”

而此游戏最大的创新就是冈本将背投和打击融合在了一起，角色可以在进行连击的同时输入下或者上将敌人扔出。这样一来就可以有效的避免众多敌人的堵截。而且为了突入力量感，凡是被扔出的敌人都会砸到其他的敌人。让游戏更加丰富乐趣将初代街霸中的mini游戏也引入其中变成了当时美国电影中比较常见的砸车，砸玻璃。最有趣的则是，本来是《街头霸王89》的故事设定经过修改之后变成了快打旋风的设定。游戏十分具有美国70年代嬉皮士风格，无论是背景的刻画还是角色的穿着。而对于道具的取得也是从轮胎或者桶中这种接近于现实的设定。标准的格斗血槽配合一些必要的补血物品，使得这部作品竟然成为了标准ACT的奠基之作。

此游戏完成之后船水还在继续进行街头霸王的制作，但是由于当时的技术问题使得街霸的制作出现了难题，那就是如果通过目押按拳打中对手那么便可以使用后转向将拳头取消，在转回来还可以继续对敌人进行打击。而这个BUG就是方向扫描程序所不足的地方，所以推出的快打旋风才会出现如此的摆拳风潮。虽然问题需要解决但是游戏还要推出，最终战斗在准备制作街头海报的时候就将名字命为《街头霸王89》。

但是后来海报制作完成后，船水认为名称不妥而决定再次修改，因为毕竟始祖街霸是一款格斗作品，而北美所要求的续作也是格斗作品，如今名字为街霸但是类型却是ACT形态，不免有种挂羊卖狗的意思。所以再次决定将名字命名为《最终战斗》。

此游戏推出后那种配合着热血音效与完美的手感再加上对敌兵出现配置上的完美摆放使得这部美式风格的作品立刻几乎取替了市面上所有的ACT游戏。屏幕中出现的众多敌人，攻击招式多样化的BOSS、独有的必杀技扣血、特殊的BUG摆拳，众多的攻击武器。这一切都让玩家为它而疯狂。从而此作奠定了标准的ACT清版路线，CAPCOM凭借此作已经深深的抓住了玩家的心。但是也正是从此刻开始众厂商纷纷模仿，使得90年代初街机平台上的ACT可谓是百花齐放。

中国风

游戏改编自本宫广志先生的《天地吞食》，而从此刻开始ARC和FC各有2作吞食天地的游戏作品，分别是ACT与RPG。说起本宫广志先生的《天地吞食》，可以说是日本早期的一部很有趣的三国题材改编漫画，虽然历史背景和整体框架采用的是中国的三国题材，但是故事内容则被改动的面目全非。故事大致内容就是自称汉景帝的玄孙刘备玄德，在某村庄遇到了两位因身染传染病而卖身葬父的姊妹。村人由于两姊妹均身染重病而不敢接近，但这时出现了一位名叫诸葛孔明的少年，愿意娶两姊妹为妻，刘备也因遭世人所唾弃，意气用事地答应了娶姊妹中的妹妹为妻。原来这两姊妹是龙王的女儿，他们每两百年都会下凡到

人界与年轻的男人交合，并给予权势。刘备与孔明俩人被带到天界，两人在天界各自获得了“肝”与“智慧”后，回到了人界。刘备回到了人界后，与关羽、张飞义结金兰，决心以拯救苍生为己任。当时黄巾贼四处为祸，生灵涂炭。在刘备的四处探访下，才知道原来黄巾贼其实是由来自魔界的幻钟大王在背后操控，于是与义结金兰的关、张两人并协同孔明联手除妖。四人与幻钟大王惨烈的对战后终于获胜，但幻钟大王的恶灵却飞散至中国各地，附身在各地的将领身上，因此，政局又开始进入另一个新的惨况。由于所有祸端皆因自己所起，刘备等人于是四处找寻被恶灵附身的将领，试图力挽狂澜！这时另外雄据一方的乱世英雄曹操出现……



对中国三国题材感兴趣的CAPCOM高层则趁着漫画风潮将本宫广志先生的这部吞食天地的游戏制作权买下，街机上首部三国题材的游戏就此出现。配合本宫先生敦厚的人物画风，在制作吞食天地的时候拿取了三国历史中4名具有代表性的角色作为可选用人物。张飞、刘备、关羽、赵云每个角色能力不一，可以根据玩家得喜爱来选择。同时在系统上引入了CAPCOM社从制作动作游戏开始就一直想要完美融合的RPG元素——等级概念。游戏中可以获得2种球，一个是经验值一个是指定计策。同时为了配合漫画原著马上争天下的风格，4名主角就只能一直马战到最后了。

游戏的类型准确的说更像是一款射击游戏，玩家要在各种计策和敌人射来的弓箭中前进。同时按键设定引用了绝对合体的三键设计，A/B分别用来对左右进行攻击，C键则是完整的再现了漫画中的一些如火弓计、落石计等有名计策。当快速按动攻击键的时候就会使用威力颇大的连击，同时按住攻击键还可以蓄力进行奋力一击。而且角色头像也会随着状态进行变化，还会有语音和文字说明的配合。



游戏在武将出场的自我介绍与斩杀敌将后的评价画面中都使用了语音来进行说明，配合上音乐显得魄力十足。游戏在背景设计上完整的再现了三国乱世，可以说1代在背景的体现上要比2代强的多。游戏不但引入了随着等级提升而增加生命的系统，还加入了指定计策这一个符合原著的设定，那就是每关孔明出现给予玩家提示，根据提示玩家使用计策的话便可以使用指定计策。随着游戏的进行玩家还可以得到每位角色的武器用来提升攻击力。这些设定都被以后的CAPCOM魔幻类游戏良好地继承。此游戏在当时虽然不能与快打旋风这种纯粹的ACT游戏相比，但是凭借本宫广志先生漫画的号召力与其本身优秀的素质照样为它赢得了相应的fans群。同时销量也为此作的续作打下了良好的基础。

威洛的旅行

威洛之旅，这部由LUCASFILM88年所出品的冒险游戏让CAPCOM改成了动作游戏。而此游戏已经将CAPCOM所追求的RPG元素融合的很是完美了。玩家要在6大关的世界中击败阻止willow前进的怪兽和魔法师。游戏在设定上变得极为自由，从玩家的攻击力一直到血槽都可以由玩家自由决定进化的程度。在按键的配备上采用的是标准的2键设定，分别就是跳与攻击，按住攻击键可以进行阶段蓄力，从而使出威力更大的攻击手段。

游戏采用的是两名主角在地图上轮流进行游戏的方法，在武器的配备上一个是魔法球另一个则是剑。前面所提到的RPG元素则是多出了SHOP商人，消灭敌人或者破坏宝箱就可以从中获得金币，使用金币就可以在每关出现的商人那里进行物品购买或者提升利于自己的升级手段。除了生命是暂时提升的之外，主角们都可以从shop那里得到永久性的蓄力槽、武器、加强威力的手镯和使自己暂时无敌的精灵。作为早期的ARPG游戏来说willow基本上具备了一些简单的RPG要素，比如说在诺大的地图中寻找宝箱，隐藏商店等等。而且游戏在手感上也是很优秀的，打起来很有连贯性，最为主要的是，游戏上手简单，十分方便初学者……



名将

这是一个和平的世界，既然是这样的开头，就一定是一个英雄式结尾。这个游戏的故事背景也不例外。来自CALLSTO星球的神Scumocide，看中了地球这好地方，接着就开始对其展开他的占领计划，地球上的邪恶博士想得到不死的人造生命，所以成为Scumocide神的走狗，替他进行地球人基因改造计划，就这样地球上的人们都逐渐被改造成人造生命体，虽然拥有自我的智商但是确不能够违背博士和callsto神的意愿，因为他们身上的生命体供给源都在博士手中。地球遭到肆意的破坏，没有被改造的人们组成了正义联盟。不但进行肉体强化的试验，同时还寻找能够击败callsto神的英雄。效力于美国正义联盟的上尉第一个进行了肉体强化改造，成功的成为了第一个战士，而此时他的代号则是Captain Commando。同时被改造成功的还有从异星来到地球加入联盟的木乃伊战士Jenetty拥有丰富的双刀技巧。来自日本的忍者sho，使用一流的日式忍术，虽然只是进行了简单的肉体强化训练，但是凭其高超的忍术技巧，能力丝毫不逊色与其他战士，代号Ninja Commando（虽然是这么设定的角色，但是能力确是四人中最差的）。

天才婴儿，由人造生命体和人类结合所生，出生后仅仅2岁就已经拥有20岁高智商青年男子的IQ，进行模拟实战训练后，在5天内造出可乘坐机器人代替手脚完成任务，由于岁数不大就进行肉体强化所以使得他带有狂暴倾向，代号Baby Commando。四位战士齐聚之后由上尉的带领下开始进行拯救人类的任务。至此Captain Commando正式展开。

游戏总共9关，每关开始前的游戏地图清楚的表示了玩家所要经历的关卡，每关BOSS都十分具有个性，个性到让人看后难忘的程度。



游戏在角色设定上发挥了老卡部分游戏1P默认角色最好用的特点，Jenetty成为《名将》中最强的角色，他不但拳速快，而且拳还长。A＋B的必杀组合还可以全范围移动着打。集所有优点于一身的他成为了当时抢操纵杆的首选角色，一般1P位置都排满了等待游戏的人。这个场面直到C社正式发行可选择角色的双打机台后才算好转。四位角色的死亡效果也是制作的非常用心。老大刀客由于是死后的木乃伊所以双刀上沾满了尸毒，将敌人打死后除了BOSS和女性角色，之外的敌人都会中毒被融化成为骨头，用上尉的喷火消灭敌人后敌人会化成灰；忍者sho的忍刀可以将包括BOSS在内的敌人分成两截，而没什么细节表现的婴儿确可以使用快打旋风中哈格市长的大坐。老卡为每个角色都设定了3种不同的攻击方式，使用方法则是原地连续打击四次，前和拳配合连续打击四次，最后一种方式就是前和拳配合打到第三拳的时候摇杆回中同时打出第四下可以快速的击倒对手。游戏中还有一个在当时比较难出现的隐藏技巧，那就是前斜下＋跳之后摇杆回中＋拳的特殊技。在打击感上《名将》加强了人物负重感，当你同时打击多个敌人的时候就会出现一种打起来很费劲尽的顿帧效果，这点很赞。

在进行游戏的过程中，我们可以在《名将》中发现许多有趣的事情。早期四人进行游戏的时候“点”这个名词由此而生，一些角落的位置有时会成为众玩家聚集的地方，因为在这里只需要一直按拳就可以安全的消灭所有敌人，点有“纯”的也有不“纯”的，对于不纯的“点”作用只能用到第一次挨揍为止，比如说4P婴儿在第三关BOSS那里电脑默认走出来的为止就是一个不“纯”的点，在那个位置如果有人帮助你消灭武士的话，配合婴儿拳的长度可以让BOSS一下都打不到你，其实刀客站在那里也是可以。

而利用一些BUG也可以达成快速消灭BOSS的目地，第二关见到野猪之前，以前的玩家会拉住屏幕一个一个的打开桶吃掉里面的血，但是在有4P婴儿的情况下则要让4P跳上桶后对着BOSS一直按拳就可以利用在桶上不能完整的使出四次攻击的BUG将野猪活活屈死。在攻击第七关BOSS“血”之前玩家总是会手中一人拿上一个炮在开打之前先轮流对BOSS进行一番狂轰乱炸后再利用上下落差的优势轻松搞定他。而在面对第八关的影子，在前面就要进行“抓血”从而进行生命的补充等等……



《名将》在众玩家心中已经成为了一个不朽的经典之作，打法上则随人各异。现在一些游戏厅里面还是能够看到名将的机台摆放在众多大作之中，现在的玩家对那种画面不会有兴趣可言，但是时不常的还是会看到几个老玩家买好币后坐到那里慢慢体验《名将》带来的感动。

石中剑

当打开Knights Of The Round的电源开关在rom自检和版权警告过后就会看到一把剑插入石头之中，这是CAPCOM91年ACT三强作之一的《Knights Of The Round》，这部作品一改以往的“拳”霸天下，摇身一变将刀剑打击融入ACT之内。同时此作品也是早期老卡ACT路上唯一的一款纯武器类ACT作品。

对于初次接触这款作品的玩家来说那种刀剑打在敌人身上的“真实感”很容易将玩者带入游戏中，特别是游戏中金属音效的配合的时机简直就只能用完美来形容。在按键操作上游戏符合老卡动作类的标准二键搭配拳＋跳。同时将《名将》特殊技的使用方法更为简单的加入其中，特殊技巧重刀（使用重刀砍中敌人后屏幕上方角色的头像会出现笑的表情，可是实际看来却要比哭都难看）与防御的引入也更加符合石中剑的时代背景。

此游戏继续沿用龙王五战士里面的等级提升与武器更换。只不过将二者融为一体。在随着玩家等级上升的同时角色身上的装备也会发生变化，当然攻击力

和防御力自然也会上升。这种RPG中的等级要素在这部作品中让CAPCOM运用的非常成功，角色升级身上服装发生变化，这样一来就给很多玩家一种想要继续看下去的欲望，遗憾的是这个优秀的设定在老卡以后的ACT作品中彻底的消失了。同时可以提升等级的道具也是首次出现在游戏之中。不得不提的一点就是此游戏的续币方式则改成了其他一些大厂如Konami的续币方式，那就是投入游戏币后会自动成为入币口所对应角色的生命人数。虽然在日本和美国一台机器上会有3个不同的入币口，但是对于国内的一些游戏店来说这个就不得不让玩家为了玩到这款游戏在旁边苦等，而不能直接将游戏币投到里面占机器。C社本来想改善的机器霸占方法竟然在中国最为有效。

当然如果在没有深入这款游戏之前，很多人甚至一些当时的游戏杂志都将游戏的亮点和优秀之处归功与此，但是其实此游戏最大的亮点就是它的“乱数”系统，也正是由于它优秀的“乱数”才使得这部作品在分数和宝物的研究上让玩家津津乐道。这部作品在分数的系统上是当时最为成熟的一作。当打开一个木桶时里面会出出现一个宝箱，你可以用刀将其砍开，系统会随机给予你一些“固定”的分数，当然里面也很有可能是生命奖励或者一个用来提升等级的魔杖或者是用来消灭画面所有敌人的红、绿震或者是一个用来补充生命的鸡腿等等……总之在分数上这个游戏充满了太多的随机性。国内和国外的许多此游戏高手研究出了很多种得到物品的方式。



六关的流程并不显得拖拉，每关都为玩家准备了一个非常有实力的BOSS，可以说要是不完全的掌握重刀与防御的使用方法光靠一刀一刀砍的话是很难顺利过关的。游戏中很多敌人角色的原型都是根据石中剑改编而来，对于看过原著的玩家来说也能给予良好的印象。特别是游戏中还为三位主人公分别准备了三种不同颜色的马，在马上主角们的攻击力不但提升，还可以使用蓄力后的重刀，而且马还成为了获取高分的手段之一。而最为有趣的是咖啡色的战马正是石中剑原著中Arthur所骑，CAPCOM在这方面所想的真是非常的全面啊。

游戏如果灵活掌握了重刀和防御的使用方法就会很有效的降低游戏的难度，当然在后期某些机厅BOSS将游戏掉血程度调到最高导致主角只能最多承受三次攻击。

在早期的ACT作品中能够超越它的游戏少之又少。直到今天还会听到许多游戏店内的孩子喊着“我要砍一把圆桌”，还能看到一些比较上岁数的玩家点着一根香烟悠闲的贪着分数……

吞食天地II

游戏是由冈本先生亲自统帅制作，此作品的手感明显沿用ACT奠基之作《快打旋风》，在其基础上大幅度进行强化，可以毫不夸张的说赤壁之战的手感和FTG大作《街头霸王II》相差不多。别有新材的冈本还为张飞加入了指令技巧（和桑吉尔夫相同），游戏继续保持1P默认角色最好上手的特点，根据本宫先生漫画中选出五位具有代表性的角色，分别就是关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延。游戏取材自本宫先生的漫画吞食天地的赤壁之战部分。此漫画在赤壁部分还是比较符合中国的原著风格。

游戏亚版先行，目的就是为了打开亚洲市场，亚版采用的是日文+英文的混合版。游戏发售之后果然异常火爆，爽快而热血的手感配合动听的音乐吸引了不少玩家，还沿用初代打死武将后的语音声讨，很长时间未见的长龙排队又因为这个游戏再次的出现了，同时配合这款游戏的发售官方授权还特别制作了两款专用机台，虽然全都是三人共同的机台，但是其中一台却采用了纯平技术造价昂规的显示屏。同时在这款机器的两边标有Q－sound字样以代表CPS1的进化。



游戏不但代表了老卡在ACT游戏制作水平的提升，同时还将更为血腥的杀戮带入游戏之中。在游戏中使用宝剑就可以砍断敌人的身体，使用招式在BOSS没血的情况下就可以将BOSS的首级拿下。游戏中还出现了隐藏宝箱，隐藏道具，游戏中最强的两把宝剑，草剃和圣剑就是隐藏在宝箱之中。

初次进行游戏的玩家怎么也不会想到最终BOSS曹操竟然如此的弱，而且文字结局分支选项也是首次出现在游戏中，mini游戏已经成为了但是老卡的惯例之一了，不过可不是砸马车分别是吃包子（摇杆维修率的罪魁祸首）和打木人曹操以及2P以上时的比武。虽然游戏的关卡设计的过长，但是那只是对单人游戏而言，3人合作时的那种快乐真是难以忘怀啊。

本作对于中国玩家都是在熟悉不过了，很多玩家最早接触的都是盗版商采用老CPS1基版将音频弱化复制而成，而弱化后的音频正是来源于快打旋风之中。就这样有很多玩家都将它当成了原音（其实说实话盗版的音效比正版来的热血），甚至听到了原版音乐还以为原版的是假的。不光这样，盗版商还改编了许多版本，比如国内有名的三剑圣（这个版本确实不错，对于单人游戏来说利索了许多），吕布版等等。此游戏成为了CPS1最为优秀的ACT作品。它是92年ARC排行榜中最受期待的游戏作品，它是93年投币率一直保持在前5的游戏作品，它是早期被中国盗版商改编最多的游戏作品，它是首款全亚洲发行就火爆的游戏作品，它是C社第一个使用纯平大尺寸显示器的游戏作品，它是……

恐龙新世纪

相信提起这款游戏，至今为止都会让许多80后玩家印象深刻，直到现在，游戏开始时令人熟悉的东海岸，初次遇到VICE时所经过的47号街，邪恶博士在地下建立的研究所等等。对于熟悉漫画的人来说，太多的相似将玩家完全带入到游戏之中，而原作中令人印象深刻的卡迪拉克也出现在游戏中，每关的开始主角们都会驾驶这部车出现在敌人面前，在游戏的第三关中吃掉“电台”就会进入一个驾驶卡迪拉克撞飞一切敌人的mini游戏。在最终BOSS死掉众人逃离研究所的时候JACK为了救倒下的HANNAH而落在了后面，MUSTAPHA与MESS想要帮忙的时候，JACK命令他们不要留下只管脱出，HANNAH由他来照顾，MUSTAPHA与MESS脱出之后，等了很久没有看到JACK与HANNAH的身影，当他们转过身默默向前走了一段时间后，JACK与他的卡迪拉克在一次的出现在屏幕之上，看到如此经典的场面在游戏中再现的时候，真让人眼泪直流呀……



虽然车并不是游戏的主角，但是它却让人印象深刻，不得不佩服C社在这方面的良苦用心。而真正的主角恐龙也是恰到好处的出现的游戏之中；某些关卡中能让胖子打醒的霸王龙，天空中飞翔的翼龙，蛮横向前冲撞的角龙，速度十分快的速龙以及背景中的一些怪物恐龙，这些“主角们”穿梭在游戏之中，让即使不了解原作的玩家也能感受到恐龙世界的美丽与可怕。游戏还首次引入了类似于漫画书对话框的视觉效果，当某些攻击出现这种效果的时候就证明您进行了一次重击。与BU的对话我们可以看到XXXX you而接着你夺下BU的杀龙刀并用刀将他砍死的时候，你是不是有种似曾相识的感觉？

老卡每一款ACT作品都追求新鲜感，尽量不重复以前的制作过程。在手感方面游戏又达到了一个新的高度，游戏继续沿用快打旋风时所使用的按键扫描程序，但是随着引擎的不断进化，游戏已经彻底的摆脱了回头取消出招硬直这个BUG，同时将按键延迟技术完全的应用到ACT之中，主角在指定时间内所发动的攻击，不管你按的多慢他都会连续完整的使出一整套动作。游戏强化了道具的使用，枪支类武器在《名将》之后又一次出现在游戏之中，而然这次的武器系统却有了大幅度的进化，枪支出现弹药数量的设定。当枪支子弹用光之后，如果你拾起一个敌人或者桶里落下的弹夹那么你就可以对没有弹药的枪支进行弹药补充，能够让它们再次的进行使用，同时桶类的道具不光可以打破同时还可以将其举起在扔出去，这样一来游戏中就出现了搬运保留道具的方法，将一些道具利用搬运来使其用在更需要它的地方。一些冷兵器也出现了耐久度这个设定，通过不断的使用会出现不同程度的损耗，而小刀这个经典武器在可以刺杀敌人的时候会有非常明显的红色闪烁着。

C社对于血槽也进行的相应的强化，血槽的血量并不是随便进行设定，每个敌人所作出的攻击掉血量都是进行了合理的分配，由于设定的严禁所以游戏决不会轻易出现连续攻击后将主角致死的情况。

此游戏是制作在CPS2工程版之上，也就是未完成的CPS2基版。基版所搭建的Q－sound系统让游戏的音乐变的十分优秀，我到现在还会时不常的听听走下研究所地下通路时的那段音乐，实在是太好听了。

三人的游戏、爽快的手感、动听的音乐、丰富的道具、真实的还原。这是Cadillacs and Dinosaurs，是CAPCOM所带给我们的最好礼物。

罪者当罚



美国漫画巨头MARVEL旗下有着数不清的英雄，早在80年代初一些漫画中的英雄主义者就已经成为了孩子们心中的偶像，他们帅气，他们正义，他们无畏，他们是英雄。英雄是每个孩子心中的理想，幻想中的职业。不是每个孩子都知道什么是正义～但是他们知道英雄所作的就是正义。而在MARVEL旗下这种英雄实在是数不胜数。今天我们的主角就是一个大英雄，一个以暴治暴的英雄。他的特点就是平凡，他没有被变异蜘蛛咬到，早上醒来发现自己变得与众不同。他没有superman的超能力，能够在天空自由飞翔。也没有蝙蝠侠那让人吃惊的私有财产，能够制造出许多新奇的武器和坐骑。他只是一个平凡的军人，一个为了公道而去复仇的男人——Punisher。

CAPCOM正式与惊奇公司签订和约后的第一部漫画改编作品就是Punisher，而他的制作期则仅仅比《卡迪拉克与恐龙》晚了几天。在惊奇公司许多的漫画作品中CAPCOM唯独选择这款作品作为首作改编，原因就是看中了他的与众不同，因为老卡的动作游戏，主角的能力都是很普通的，而超能力者并不适合

一个硬派ACT的创造。在反复研究过这部漫画之后，老卡用最直接的路线铺垫了Punisher的复仇之路。6大关的敌人角色包括最终的BOSS“KINGPIN”（C社将纵横惊奇旗下漫画邪恶主角KINGPIN改编成为最终BOSS）都是和漫画作者商讨后才进行的改编以及动作设计。作为CPS1基版上的最终ACT作品，这部Punisher在手感和系统上可以说是最完美的作品。将心力完全投入的C社甚至无视了游戏的音乐创作部分，所以这部Punisher在音乐上一直都受到多方面的恶评。本来Punisher准备作为CPS2的首发游戏进行推出，但是当系统完全制作好后其优秀的素质让C社认为完全可以将其当作CPS1的ACT告别作品。



游戏作为如此硬派的ACT作品，我特此将其分为三个强化过程，下面用只言片语简单的为大家介绍一下。

强化1：游戏在道具系统上继续进行强化，为了突出打击的快感，但又不失去漫画原作Punisher使用枪械痛击敌人的方式，所以老卡只是在有持枪敌人出现后才会让我们的主人公掏出武器，而冷兵器则毫无保留的可以让Punisher自由使用。游戏中存在着大量的冷兵器，无论是桶里还是敌人手中，每关的冷兵器绝对会让玩家用个过瘾。游戏中冷兵器的一些武器威力设计的过强这点有点弱化游戏难度的意思，比如说威力惊人的斧子，看似弱小但是近距离连击威力强大的匕首，一砍就倒日本刀等等。毫不夸张的说在Punisher里，老卡让这些武器都拥有了“手感”，每种不同的武器打在敌人或者自己身上，角色都会做出不同的反映，实在是爽快之极，不但这样C社为了让玩家多多使用武器，多多获得物品还首次将使用过的武器作为分数结算在每关的通关画面中，只要玩家将一个冷兵器的耐久度也就是次数用完在关底的结算画面中就会获得相应的分数，换句话说要想分数高就要多用武器。

同时沿用《卡迪拉克与恐龙》的搬运系统在Punisher更加发扬光大，这次道具可以强制搬运过剧情画面，也就是说玩家可以更加自由的运用搬运系统来降低一些你感到困难的地方的难度。同时这种方式从而也引用到了武器设定中。众所周知在遇到持枪的敌人或者机器人的时候Punisher会掏出威力强大的手枪（这枪可以说威力大的有点过头了），如果不消灭持枪的敌人那么武器会一直存在，那么我们就可以尽量不消灭拿枪的敌人，这样一来就可以用枪消灭更多纠缠你的角色。而且在系统上C社在保险的前提下还加入了手雷的设定，手雷有数量限制最多9个，使用后，周围3人范围之内全部受到重创实在是一个非常“保险”的设计，不过也正是由于多重保险的加入使得游戏难度再次降低。

强化2：摔投技巧在游戏中也是大大加强，在这个游戏里面C社为玩家准备多种扔出敌人的方式，甚至还有两种摔投的必杀技巧可以使用（抓住敌人AB；抓住敌人跳起最高点下＋AB，虽然说跳起来下＋A也可以使出来但是我还是认为AB一起按几率更大）。而且在使用方式上非常的自由，最为实用的就是抓住敌人后AB一起按的“旋风”。虽然这个技能属于保险类的攻击，但是只要不碰到敌人就不会扣血。在使用这个技巧的时候还可以有效的清空周围的敌人，实在是一个非常好用的技能，同时这也是老卡第一次将投技在ACT中制作的如此丰富，在对敌人进行摔投连击（按住下或者上连续按A，当主角准备扔出敌人）的时候按下AB实在是一个拉风到掉渣的连续技巧啊！特别是敌人倒在地上的时候你也可以把他举起来接着摔。这样一来又一个降低的难度因素出现了，打一些比较难缠的对手时“无限摔”是一个好用的方式。

强化3：游戏在系统中也做了相应的强化，最为明显的就是在使用“保险”的时候可以在跑动中使用，在这种情况下使用的“保险”无敌时间将更长，更能有效的打击敌人。提到跑动，在Punisher中跑动变成了翻滚，而且使用翻滚的时候主角都处于无敌状态，而且在跑动中还能够扔出手中的冷兵器，如果在这种情况下命中敌人的话那么无论是谁他们都会受到硬值的重创。下上拳能够使用的脚刀也作为游戏中击倒敌人的一个有效方法，最可贵的是它可以配合游戏中的拳脚作为连续技使用。当你在跑动中跳起来按拳会使出飞脚，如果在飞脚命中敌人后按住方向键后的话主角便会向后使用翻滚，这一些的强化使得Punisher成为了一个不受拘束的ACT，你可以按照你的喜好随意攻击，自由的游戏。

Punisher在血槽的设定上也是进行了严禁的设定，受到一定重创或者连续攻击后主角便会倒下，从而避免被乱打致死的情况。特殊的漫画效果在Punisher中也是更为明显，这样一来就让游戏在观赏性上得到了强化。从《名将》开始开首创的背景破坏在Punisher中变得更加肆无忌惮，你可以在游戏中破坏许多背景，甚至破坏他们你还能得到相应的分数。特别是老卡还准备了许多你需要用一些特殊方法才能够攻击到的背景……由于字数限制，对Punisher的用笔只能到此为止了，笔者会在以后为大家送上更为详细的相应研究。

第三章 进化 1994—1997

接下来让我们进入CPS2的游戏世界，CPS2在CPS1基板的基础上有大大的强化了整体性能，Q－sound音源系统能够单独处理游戏部分的音乐音效，这样一来使得主机板的运算负担大大减轻，从而能够更好的运行游戏。CPS2基板就简单的介绍到此，接下来还是让我们看看精彩的游戏部分吧！

欢迎来到龙与地下城

CAPCOM在CPS2街机上制作的第一部清版过关游戏。这部游戏最大的特征就是采用了西式幻想RPG风格的原点——《龙与地下城》的世界观和角色形象，将购买装备、使用道具等角色扮演要素融合到动作清版过关游戏之中，这一点和之前CAPCOM的清版游戏有着很大的区别。玩家只要不断地取得匕首、靴子等装备就可以在作战中处于更加有利的局面，装备不但可以拾取，还可以用金钱购买，使以前靠“打砸抢”混饭吃的玩家们耳目一新。此外，游戏的攻击力和伤害值可以根据骰子的点数随机决定（《龙与地下城》战棋的规则），龙的喷火威力受到体力值的影响，随着游戏流程的展开，会出现对话和剧情，以及各种魔法的导入，队伍的组合，都使这部游戏带上了浓厚的RPG色彩。而游戏中的敌人，也都是地精、骷髅怪、喷火龙等玩家们熟悉的幻想世界中的角色。



说到《龙与地下城》这部游戏的世界观，说实话，要在这篇文章的这么一小段里讲明白是不可能的。简单地说吧，假如说《最终幻想》历代的世界观可以写成一本书的话，《龙与地下城》的世界观足以写满一箱子书。由于该系列自诞生以来30多年，经过无数作者的共通创作、更新、补完，现在已经形成了相当庞大的一个体系，《最终幻想》的一个世界观只能诞生一代游戏，《勇者斗恶龙》的世界观最多也只能影响到三代左右，而《龙与地下城》的一个世界观衍生出来的游戏，可能要以系列来计算。就以《毁灭之塔》的世界观——Mystara来说，以此为世界观的游戏还有《永恒太阳的勇士》(MD，1992)、《幻想帝国》(PC，1993)、《Order of the Griffon》(PC-E，1992)等等。与广袤的《龙与地下城》的世界相比，我们的游戏只是其中太仓之一粟而已。不过对于游戏玩家来说，这颗“粟”已经够吃好一阵子的了。本作在Mystara世界观的基础上，沿袭了原著中人类、精灵、矮人等种族的设定，而且在游戏开始之后，还要由玩家为自己所选的角色输入姓名（空白则为默认的名字），因此把它看成是一部RPG游戏也并不为过。

CAPCOM在制作这类幻想风格游戏方面，有着丰富的经验。《魔法剑》、《龙王》都是很好的例子。而这次能够制作幻想游戏的原点《龙与地下城》，与当时盛行的西式RPG风潮不无关系。尽管街机版的《龙与地下城》到最后都是一个动作游戏，但是它本身已经含有许多过去纯动作游戏所不具备的要素，这些要素也预示着游戏的种类随着主机机能的进化，将会发生融合。虽然当时也许没有多少人相信，但是到现在，许多动作游戏，从日本的《无双》系列到美国的《战神》，无一不是将动作清版、武器装备、使用道具以及剧情故事结合起来的。由此可见，当时的CAPCOM还真是有先见之明。

异形大战铁血战士

日本是漫画大国，说到多如过江之鲫的日本漫画，我们首先想到的是集英社、讲谈社、小学馆，是龙珠、火影、海贼王、圣斗士、北斗神拳、机器猫、名侦探柯南，但是不要忘记，漫画（Comic）这个词汇可是从美国传过来的。你瞧日本人就没有忘本，CAPCOM向来和美国漫画有着不解之缘，除了X战警、复仇者、MVC这些大作之外，就连名气赶不上惊奇漫画的《异形大战铁血战士》，也早在电影版推出10年之前，就由CAPCOM搬上了街机的舞台。（顺便说一下，2004年的电影版虽然与游戏改编自同一部漫画，但是两者之间没有联系）



《异形大战铁血战士》（以下简称AVP）的基本操作还是承袭于《快打旋风》之后的横向卷轴清版打斗过关游戏，但是在格斗的同时也把射击武器摆在了基本标配的位置上（仔细想想，要是和那些杀人不眨眼的异形抗衡，没有武器光靠拳头去拼命，哪怕你是豪鬼也不行）。游戏里有许多漫画和电影中的元素。《异形2》中的脉冲电磁枪，《铁血战士2》中的激光飞碟，都在游戏中登场。另外游戏中出现的许多场景和道具，都是从原著中拿来的。如果玩家们在玩这个游戏之前看过原著的漫画，那么会感到十分熟悉。与其他清版游戏相比，本作中的不同角色的能力相差很大，单人游戏根据选用角色的不同有多种不同的打法，在多人游戏的时候，如何讲求队伍的配合，也有很大的自由度和发挥空间。

游戏的剧情基本上取自漫画原著，但是也有CAPCOM原创的内容。故事讲的大概是在美国西海岸的海上独立城市“圣·多拉多”突然出现了大量异形，正当它们到处肆虐，把人类折腾得苦不堪言的时候，来自宇宙海军的达奇·谢法少校和黑泽琳中尉，与3名铁血战士会合，面对异形的大举入侵，来自两个星球的战士们团结起来，向凶恶的异形军团发起了挑战。在消灭异形、深入敌后、揭穿层层黑雾之后，战士们最终杀死了异形女王，将和平带回了地球。

在日本漫画泛滥的本土，推出一个美国漫画改编

的游戏，不得不说90年代的CAPCOM是很有国际意识的。实际上，当时CAPCOM的海外市场的利润，确实占公司利润很大的一部分（现在也是这样）。因此这部游戏的推出，不仅仅是为了向日本人介绍美国的漫画作品，更是为了抓住欧美玩家的兴趣，让他们也感受到第一街机动作游戏公司的非同寻常之处。因此这部游戏的推出，在国际范围内来说是很成功的。从制作技术这个层面上讲，《AVP》的水平已经是很高的了。

游戏手感更是ACT史上之最（就当是而言），独特的武器按键设计让游戏对策大大提高了，而且多种连续技的出现，更是让游戏变得乐趣大增。游戏总共4名可选用角色，每名角色都有各自的特点，虽然说壮汉和日本女性相比铁血战士阵营的两位显得上手难了些，不过熟悉角色性能和连续技之后，也是能够一命通关的。

由于版权的关系，本作没有移植给任何家用游戏机。虽然在家用机上也有着大量《异形大战铁血战士》这样的游戏，但是这些游戏基本上都是其他公司出的。不过当PC版的《AVP2》引进日本的时候，CAPCOM代理了这个游戏，于是很多日本玩家也误认为AVP系列都是CAPCOM出的。实际上，CAPCOM代理的海外游戏有很多都是超级震撼的大作，像《GTA》、《使命召唤》和SCE的《战神》等等。

战斗吧武装机甲

CPS2基板上一共推出了2部以机器人为主角的游戏，一部是格斗的《装甲之战：全金属狂潮》(Cyberbots: Fullmetal Madness)，另外一部就是清版过关的《机甲战士》。这部以操纵名为"变种装甲"（Variant Armor）的机器人兵器，扫清敌方机器人的清版过关游戏，和《异形大战铁血战士》一样，至今只在街机上推出。

《机甲战士》的世界观很有未来科幻的风格。在公元2281年的莱亚星球上，地球联合军与莱亚公国军为了争夺星球的统治权，持续了长达半个世纪的战争，最后终于告一段落（机动战士高达？）。但是，和平并未长久地降临。在停战协定签署一年之后，为了成为最强战士而将自己改造成机器身躯的莱亚公国军大尉阿兹拉艾尔，率领数千名机械化士兵，向莱亚公国宣战。莱亚星向地球发出了紧急求援的通信，2281年10月，地球联合政府派遣最先进的新锐机动部队，增援处于战火之中的莱亚星球的首都马基德，一场机甲大战就此爆发。

"变种装甲"这个概念，在《机甲战士》和《装甲之战》中是一样的，实际上，《机甲战士》的故事时代设定也在《装甲之战》之后的时代。就连机体的设计都是一样的。但是，由于清版游戏和格斗游戏的差别，即使是相同样子的机体，在两款游戏中也是分别描绘的。另外，这个游戏的难度高得令人绝望，如果是新手的话，很容易被一个杂鱼打死。但是在掌握了游戏的秘诀之后，游戏就变得相对简单了不少。此外本游戏最大的亮点就是变种装甲的改造和装备。主角的机器人在消灭敌人之后，可以捡起敌人剩下的零件如手臂、底盘等等，装备在自己的机体身上，之后可以使出不同的必杀技。在获得强力装备之后，原先势不可挡的敌人转瞬间就会变成任玩家们宰割的对象，哪怕是BOSS也不例外。各种机器人的零件的组合加起来有十几种之多，每一个组合的打法都不一样，可以说这个游戏跟AVP一样，属于打法多样性发展到一定程度的游戏，值得玩家深入地研究。

进入CPS2时代之后，CAPCOM的清版过关游戏推出得很少，但是基本上每推出一部反响都不错。虽然《机甲战士》不像AVP那么血腥暴力，但是机器人之间的碰撞也是很热血的。各种火花飞溅的效果做的也很出色。从技术层面上讲，整个游戏在换装系统上可以说做得十分细致了，在2D游戏上来说，如此细致的设定已经到达了一个很高的标度。在其背后必然是无数费尽辛苦的设计和更改。也难怪这个游戏没有再推出续作，因为要做出这样一款游戏实在是太困难了。

龙与地下城 暗黑秘影

由于前作《毁灭之塔》大受好评，CAPCOM在一年多之后再接再厉，发表了续作《暗黑秘影》。本作的英文名副标题直接翻译过来就是"Mystara之影"，直接证实了本作和前作所处的世界观——Mystara星球。

和前作相比，《暗黑秘影》在前作四种职业（战士、神官、精灵、矮人）的基础上增加了两种新的职业（魔法师和盗贼），参考《异形大战铁血战士》中的一些要素，对攻击动作、连续技、道具和魔法进行了丰富完善，追加了消耗体力的必杀（CAPCOM风格），强化了防御系统等等。在系统得到大幅度强化和改良的同时，游戏的难度比前作也提升了很多。增加了一些只有特定角色才能进入的隐藏场所，还有必须3人以上同时使用才能释放的究极魔法"Final Strike"等等，是一部结合了更多RPG要素的的动作游戏，可以说是CAPCOM清版动作游戏的终极形态。

本作大大强化了道具系统，使用了按住C键调出环形菜单，再按C键选择道具，按A或D键使用道具的设定，这种方便快捷的菜单选择方式来自SQUARE（今SQUARE ENIX）在SFC上制作的A・RPG《圣剑传说2》。每名角色最多可以带6个道具，也有特定角色持有无限使用次数的道具。魔法的使用也在菜单中，按C键调出菜单之后再按B键可以出现魔法菜单，之后选择方式与之前相同。武器装备的选择也是由这种菜单的方式进行的。

这个游戏最能体现RPG与街机游戏结合的特色，就是在玩家取得传说之剑的时候。传说中的"○○之剑"是一把拥有最强威力、可以攻击那些只受魔法伤害的敌人的超级武器，只能通过特殊的方法入手，但是入手难度很高，还得靠一定的运气。这件武器的最大特征就是它的名称是不固定的。前面说过的"○○"代表的是除了现在使用的角色，其他在街机积分榜上排名最高的角色的姓名（也就是上一个创造最高纪录的人输入的姓名）。这使玩家们产生了一种亲切感，如果能够在游戏中取得最高分，自己的名字就会被刻在这把剑上，启示着后来的玩家，所以当时被这个游戏吸引的玩家们，无论如何都要成为这个创造传说的人（笑）。随着记录不断被刷新，这把剑的名字也不断改变着。但是在游戏初次启动的时候，默认的名称是"**ヤマノウの剑**"，至于这个"**ヤマノウ**"到底是谁，就不得而知了。

游戏可谓是ACT史上的神中之神作，无论是关卡设计还是角色性能设计，都达到了当时业界的最高水平，至今在国内各大著名论坛上还能够看到许多fans对这款游戏的研究，无限连续技和各种职业的快速通关，都证明了此作无可取代ACT王者地位。

本作和前作《毁灭之塔》，只移植到家用机上一次，是在1999年3月4日，在SEGA SATURN主机上发售的《龙与地下城合集》，分2张CD，仅限2人游玩，但是游戏的操作感和街机版一样流畅。由于SS主机在海外销售惨淡，这部移植作只有日版。在之后的CAPCOM历代合集中，《龙与地下城》始终没有再出现过。虽然因为CPS2在国内不流行，知道这个游戏的玩家基本上都是在模拟器上玩到的，但是这个系列却给国内玩家们留下了深刻的影响——IGS公司后来根据《暗黑秘影》的制作概念，将道具系统进一步完善，制作了至今被称作经典的《三国战记》和《西游释厄传》系列，这两个游戏大家想必已经很熟悉了。

双剑合并 战斗之路

《战斗回路》是由CAPCOM街机事业部的两位大佬，冈本吉起和船水纪孝亲自领衔开发的一部支持4人同玩的清版过关游戏，也是CAPCOM在街机上制作的最后一部清版游戏。这部游戏的基本系统和《快打旋风》、《AVP》之类的作品没有太大区别，游戏风格也是那种偏向近未来的科幻风，角色设定很容易让玩家回想起很多CAPCOM的经典角色，也具有浓厚的美式漫画风格。

《战斗回路》一开始就打算在世界范围内推出，所以游戏的英文化工作在制作的时候就展开了，最后本作在日本和欧洲是同一天推出的，但是本作的街机版并未推出美版。大概当时的美国街机市场已经是格斗游戏的天下了吧。

和许多类似的科幻游戏一样，《战斗回路》发生在20XX年，一群赏金猎手靠打怪挣钱升级过日子。你没看错，这个游戏不是网游。本作最大的特色就是玩家打倒敌人之后获得的金钱可以用来为自己升级（Upgrade）。通过升级，玩家可以获得更强力的必杀技，提升体力上限等等。无论一开始多弱的角色，经过升级之后都会变得很好很强大，所以这个游戏的难度相对来说是比较简单的。

游戏的另外一个系统是"战斗下载单位"（Battle Download Unit）系统。在游戏进行中，或者升级的时候，玩家会获得名为"战斗下载单位"的道具，使用它可以让角色在一定时间内强化，而且在多人同玩的时候可以一人使用全体强化，是一件十分厉害的道具。

虽然现在网络早已经普及多年，但是像联网、下载这些概念，在97年的时候还是新兴的时髦玩意，主人公Cyber Blue是加装了智能芯片的改造人，企图征服世界（老套）的邪恶组织名叫DELETE（删除？叫Shift+Delete的话更有气势），还有游戏的剧情围绕着可以支配全世界电脑的系统启动盘"天帝系统"等等，都是网络在日本开始盛行的时候，最容易让网友们发生共鸣的东西。CPS2的机能，清版过关的传统方式，升级系统的导入，支持4人同时游戏，基本上，这个游戏已经具备CAPCOM的清版过关类型所具备的一切特征，和许多以前它没有的特征。但是，随着街机游戏的热门类型逐渐从清版过关转向格斗对战，CAPCOM把制作经历全部放在了格斗游戏上面，《战斗回路》终成绝响，标志着CAPCOM横板过关类时代的结束。此后的CAPCOM把重心转移到家用游戏的制作上，在继续推出《街霸》等优秀格斗游戏的同时，又开创了《生化危机》、《鬼武者》、《怪物猎人》等新兴的游戏系列而延续至今，而它曾经开发过的那些经典中的经典，却永远不能让老玩家们忘怀。





《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

FIFA足球世界杯2010(多平台)/阿尔法协议(PS3/XBOX360)/顶级职业摔跤(全平台)/孤岛危机2(XBOX360)/九十九夜2(XBOX360)/凯恩与林奇2(PS3/XBOX360)/十项全能3(Wii)/顽皮熊(PS3/XBOX360)/摇滚乐团：绿日乐队(Wii/PS3/XBOX360)/战争机器3(XBOX360)

火线点评 点评时下流行游戏软件

分裂细胞，双人潜入式全新作战

尼尔，细微差异的双平台出击



游戏MV 游戏主题MV欣赏

《镜之边缘》真人演绎主题MV

斗剧欣赏 国内外街机赛事

日本长冈地区《街霸4》比赛录像



HACK帝国 另类经典怀旧集锦

SFC修改版游戏超完整收录（一）

经典CG欣赏 回顾以往的经典影像

《真三国无双1-5》本传CG开场



特别收录 光盘内附赠内容

《光环传奇》官方动画第五-七集

20Min 《战争机器3》一年后开战 《阿尔法协议》公布新内容



《战争机器》系列最终章《战争机器3》，将于2011年4月5日于北美与亚洲地区推出，最近放出了首部宣传影片“灰飞烟灭”。《战争机器 3》将带领玩家进入充满希望、生存、兄弟情谊的最终章故事中。随着最后城市沦陷，仅存的人类被兽族重重围困，传说英雄马可斯所率领的D小队必须在分秒必争的状况下，将人类从大灭绝的惨剧里拯救出来。另外，间谍游戏《阿尔法协议》近日也放出新一波研发宣传影片，为玩家展现更多的游戏画面。本期“魅力抢眼秀”栏目中有很多重量级的大作，大家千万不要错过。

10Min 分裂细胞，双人全新作战 尼尔，双平台精彩出击



PS3版《尼尔 伪装者》和XBOX360版《尼尔 完全形态》，从登场人物和世界观、战斗系统等等都采用了同样的设定，但是主角的视点不同、故事也不同，是两款原创的RPG作品。《分裂细胞 断罪》提供了一些新的玩法让人倍感新鲜，萨姆仍然是一个潜杀的高手，新设计的标记系统和位置残影系统为消灭敌人提供了绝妙手段。前者可以让被标记的多个敌人在一瞬间被连续击毙。而后者可以制造一个分散敌人注意力的幻影，以便自己从侧面进攻。除了新的游戏玩法外，本作的多人模式更是让人欲罢不能。

5Min 飞越城市之间 真人MV欣赏

《镜之边缘》是一款很有创意的作品，玩家以主视角在高楼林立的都市间穿梭。或许您觉得游戏中的场景还是有些虚假，那么本期我们就带您走进真实的《镜之边缘》的世界。这支真人演绎的MV是游戏中的主题曲，其中并没有飞檐走壁的场面，但带给大家的是一个“镜的世界”，伴随着悠扬激荡的旋律，大家是否能够感受到当初玩这款游戏时的震撼呢？



15Min 《SSF4》下期登陆 正版特典奉上

在本期杂志截稿之前，360版的《超级街霸4》已经偷跑了，不过先玩到的玩家还不能真正感受到这款游戏的魅力。因为本作除了新人物和新招式之外，最有看头的还是网络对战和战斗回放等功能，而这些都要等正版推出后才可以实现。所以我们本期先欣赏以往的比赛，下期则为大家带来关于《超级街霸4》的详尽介绍，还有珍贵的正版特典内容哦！



0Min SFC全部160个HACK游戏 首批测试通过rom大赠送



暂停了两期HACK帝国这次又和大家见面了，不过本期的HACK帝国和以往不一样。最大的改变就是将这个栏目移出了DVD视频范畴，而该为电脑专用内容。大家可以在电脑中将光盘里附赠的“SFCHACK”文件解压后直接拷贝到PSP的“GAME”文件夹里。至于很多读者希望我们赠送相应的电脑模拟器，因为它实在太容易在网络上下载，所以我们也就不占用光盘空间了。本期赠送的游戏目录在压缩文件中，大家留意一下。以后两期，我们将继续为大家送上更多经典的修改版游戏。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

